

**GITAR SEBAGAI IDE PENCIPTAAN MACAM-MACAM BINGKAI
CERMIN**

TAKS

**Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan**



oleh:

**RENO APRIANSYAH
NIM 06207241004**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
MEI 2013**

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul *Gitar Sebagai Ide Penciptaan macam-macam bingkai cermin* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 20 Mei 2013
Pembimbing I

A handwritten signature in dark ink, appearing to read 'Muhajirin'.

Muhajirin, M. Pd.
NIP 19650121 199503 1 002

PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul *gitar sebagai ide penciptaan macam-macam bingkai cermin* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Mei 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Iswahyudi, M. Hum	Ketua Penguji		20 Mei 2013
Dwi Retno S A, M. Pd.	Sekretaris Penguji		20 Mei 2013
Dr. I Ketut Sunarya, M. Sn	Penguji I		20 Mei 2013
Muhajirin, M. Pd	Penguji II		20 Mei 2013

Yogyakarta, 20 Mei 2013

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Zamzam

NIP 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Reno Apriansyah

NIM : 06207241004

Program Studi : Pendidikan Seni Kerajinan

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 20 Mei 2013

Penulis,



Reno Apriansyah

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

✚ *“Berat Sama Dipikul, Ringan Sana Dijinjing ”*

✚ *“Berakit-Rakit Kita Ke Hulu, Berenang-Renang Ke Tepian- Bersakit-Sakit Dahulu, Bersenang-Senang Kemudian”*

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan Tugas Akhir Karya Seni ini untuk:

Kedua Orang Tua tercinta, Kakak dan Adik Terkasih dan Saudara-Saudara serta Kawan- Kawan semua. Semoga karya seni ini dapat memberikan manfaat bagi mereka semua.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya haturkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Esa. Berkat rahmat dan hidayah-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan Tugas Akhir Karya Seni ini untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar kesarjanaan.

Penulisan laporan Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul *gitar sebagai ide penciptaan macam-macam bingkai cermin Dinding* ini dapat selesai atas bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd. MA, Rektor UNY
2. Prof. Dr. Zamzani, Dekan FBS UNY,
3. Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan kepada saya.
4. Kaprodi. Pendidikan Seni Kerajinan Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY yang juga telah memberikan kesempatan dan kemudahan kepada saya.
5. Muhajirin, M. Pd. selaku pembimbing dalam penyusunan laporan Tugas Akhir Karya Seni.
6. Kedua orang tua, saudara dan semua rekan-rekan yang telah memberikan dorongan serta bantuan, sehingga Tugas Akhir Karya Seni ini dapat terselesaikan.

Tugas Akhir Karya Seni ini mungkin adalah sebuah awal dan setitik dari luasnya tujuan pendidikan yang hendak dicapai. Namun betapapun kecilnya,

ketika ada harapan yang melekat padanya, niscaya manfaat yang lambat laun akan memberikan dampak kebaikan dapat dicapai oleh siapa saja yang mau memanfaatkannya.

Penulis sadar, bahwa dalam penulisan dan perwujudan upaya ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan pelaksanaannya dan menambah spirit dalam upaya berkarya pada masa-masa mendatang. Akhirnya penulis berharap semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang bersinggungan dengannya, khususnya bagi dunia anak-anak.

Yogyakarta, 20 Mei 2013

Penulis,



Reno Apriansyah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A.....	Latar
Belakang Penciptaan	1
B.....	Ident
ifikasi dan Batasan Masalah	3
C.....	Bata
san Masalah	4
D.....	Rum
usan Masalah	4
E.....	Tuju
an Perancangan	5
F.....	Manf
aat Perancangan	5
BAB II KAJIAN SUMBER	7

A.....	Sekil
as Tentang Pengertian Gitar	8
1. Pengertian Gitar	8
2. Sejarah Gitar	10
3. Konstruksi Bentuk Gitar/Bagian-Bagian Gitar	11
B.....	Tinja
uan Tentang Desain	12
1.	Peng
ertian Desain	12
2.	Prins
ip Desain	16
3.	Bing
kai Cermin	17
4.	Kons
ep Penciptaan Karya Seni	18
BAB III VISUALISASI DAN PEMBAHASAN	23
A.....	Pere
ncanaan	23
1.	Sket
Alternatif.....	23
2.	Sket
Terpilih	45
3.	Desa
in (gambar kerja)	54
B.....	Perw
ujudan Karya	55
1. Persiapan Bahan dan Alat.....	55
a. Bahan	55
b.....	Alat
2. Proses Pembuatan Karya	64

a.	Pros	
es Desain		64
b.	Pros	
es Pembentukan Karya.....		64
3. Deskripsi Karya		72
a.	Cer	
min Dinding		72
b.	Cer	
min Genggam.....		81
c.	Cer	
min Duduk		83
BAB IV. PENUTUP.....		99
A.	Rang	
kuman		99
B.....	Kesi	
mpulan		99
C.....	Sara	
n		101
DAFTAR PUSTAKA.....		103
LAMPIRAN		104

DAFTAR GAMBAR

	Hal
1. Gitar Akustik Senar Nilon	8
2. Gitar Akustik Senar Baja	8
3. Gitar Archtop	8
4. Gitar Elektrik	9
5. Penerapan Bingkai Cermin Dinding	18
6. Sket Alternatif 1	24
7. Sket Alternatif 2	25
8. Sket Alternatif 3	25
9. Sket Alternatif 4	26
10. Sket Alternatif 5	26
11. Sket Alternatif 6	27
12. Sket Alternatif 7	27
13. Sket Alternatif 8	28
14. Sket Alternatif 9	28
15. Sket Alternatif 10	29
16. Sket Alternatif 11	29
17. Sket Alternatif 12	30
18. Sket Alternatif 13	30
19. Sket Alternatif 14	31
20. Sket Alternatif 15	31

28. Sket Alternatif 16	32
29. Sket Alternatif 17	32
30. Sket Alternatif 18	33
31. Sket Alternatif 19	33
32. Sket Alternatif 20	34
33. Sket Alternatif 21	34
34. Sket Alternatif 22	35
35. Sket Alternatif 23	35
36. Sket Alternatif 24	36
37. Sket Alternatif 25	36
38. Sket Alternatif 26	37
39. Sket Alternatif 27	37
40. Sket Alternatif 28	38
41. Sket Alternatif 29	38
42. Sket Alternatif 30	39
43. Sket Alternatif 31	39
44. Sket Alternatif 32	40
45. Sket Alternatif 33	40
46. Sket Alternatif 34	41
47. Sket Alternatif 35	41
48. Sket Alternatif 36	42
49. Sket Alternatif 37	42
50. Sket Alternatif 38	43

51. Sket Alternatif 39	43
52. Sket Alternatif 40	44
53. Sket Terpilih 1	45
54. Sket Terpilih 2	46
55. Sket Terpilih 3	47
56. Sket Terpilih 4	48
57. Sket Terpilih 5	49
58. Sket Terpilih 6	50
59. Sket Terpilih 7	51
60. Sket Terpilih 8	52
61. Sket Terpilih 9	53
62. Gambar Blockboard.....	55
63. Gambar Cermin	56
64. Gambar Lidi Aren.....	56
65. Gambar Lem G	57
66. Gambar Lem Fox.....	57
67. Gambar Dempul Alfaglos.....	58
68. Gambar Cat Duco	59
69. Gambar Epoxy	59
70. Gambar Clear Gloss	59
71. Gambar Thiner.....	59
72. Jig Saw.....	60
73. Gambar Mesin Profil	60

74. Gambar Mesin Bor	61
75. Gambar Scrap	61
76. Gambar Amplas.....	62
77. Gambar Kompresor	62
78. Gambar Spray Gun	63
79. Gambar Pensil	63
80. Gambar Pola Jadi.....	65
81. Gambar Pemotongan	65
82. Gambar Merouter	66
83. Gambar Pendempulan	67
84. Gambar Pengamplasan	67
85. Gambar Pelapisan Dasar.....	68
86. Gambar Pengecatan Dasar.....	69
87. Gambar Pewarnaan.....	69
88. Gambar Pemasangan Fret.....	71
89. Gambar Finishing Clear	71
90. Gambar Cermin Dinding 1	72
91. Gambar Cermin Dinding 2	73
92. Gambar Cermin Dinding 3	74
93. Gambar Cermin Dinding 4	75
94. Gambar Cermin Dinding 5	76
95. Gambar Cermin Dinding 6	77
96. Gambar Cermin Dinding 7	78

97. Gambar Cermin Dinding 8	79
98. Gambar Cermin Dinding 9	80
99. Gambar Cermin Genggam 1	81
100. Gambar Cermin Genggam 2.....	82
101. Gambar Cermin Duduk 1	83
102. Gambar Cermin Duduk 2	84

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1: Rincian Harga Cermin 1.....	86
Tabel 2: Rincian Harga Cermin 2.....	87
Tabel 3: Rincian Harga Cermin 3.....	88
Tabel 4: Rincian Harga Cermin 4.....	89
Tabel 5: Rincian Harga Cermin 5.....	90
Tabel 6: Rincian Harga Cermin 6.....	91
Tabel 7: Rincian Harga Cermin 7.....	93
Tabel 8: Rincian Harga Cermin 8.....	94
Tabel 9: Rincian Harga Cermin 9.....	95

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Gambar Kerja.....	104
-------------------------------	-----

GITAR SEBAGAI IDE PENCIPTAAN MACAM-MACAM BINGKAI CERMIN

**Oleh: Reno Apriyansah
NIM: 06207241004**

ABSTRAK

Penulisan konsep Tugas Akhir Karya Seni ini bertujuan untuk merancang konsep, proses perwujudan karya, dan mendeskripsikan karya seni kerajinan kayu berupa macam-macam cermin. Bersumber idekan dari alat musik populer yaitu gitar dengan segala keunikan bentuk visualnya yang telah distilasi sedemikian rupa sehingga dapat dihasilkan karya seni kerajinan kayu bermacam-macam bentuk bingkai cermin untuk difungsikan sebagai sarana bercermin sekaligus penghias suatu ruangan oleh pemakainya, khususnya dalam hal ini yang menjadi sasaran adalah remaja/pemuda. Gitar dipilih karena alat musik tersebut sudah sangat populer di masyarakat, terlebih di kalangan anak-anak muda, antara lain melalui karakter bentuk, warna, dan tentu saja bunyi atau fungsinya dalam bermusik.

Metode yang digunakan dalam penulisan dan penciptaan karya seni ini adalah melalui studi kepustakaan mengenai bentuk visual dan warna gitar, aspek seni rupa (estetik dan aspek-aspek lainnya), kemudian dilanjutkan ke proses perancangan sket alternatif, sket terpilih, desain (gambar kerja), dan pola. Proses pembuatan karya dimulai dengan persiapan bahan dan alat, penerapan pola, yang dilanjutkan proses pembuatan karya dengan teknik kerja mesin dan kerja manual. Finishing menggunakan bahan *cat duco* dan *melamine* untuk keunikan dan melindungi permukaan karya. Setelah selesai difinishing, kemudian dilakukan evaluasi untuk *quality control*, dan setelah lolos (dicek) dilanjutkan pemasangan kaca cermin sesuai ukuran, terakhir adalah pengepakan karya dan merencanakan untuk mengadakan pameran karya seni.

Dari proses penciptaan karya seni tersebut, diperoleh hasil berupa 9 buah cermin dinding 2 buah cermin duduk dan 2 buah cermin genggam, lengkap dengan konsep deskripsi karyanya. Karya seni tersebut dapat menjadi alternatif dalam upaya pemenuhan kebutuhan masyarakat terutama kaum muda mengenai bermacam-macam bentuk bingkai cermin yang unik dan sesuai dengan jiwa, tren hobi atau nilai popularitas budaya dalam musik.

Kata Kunci : *gitar, cat duco, melamine, quality control.*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penciptaan karya seni khususnya seni kerajinan yang berbahan dasar kayu kian hari kian beragam, baik bentuk maupun jenisnya. Hal itu disebabkan karena dinamika perkembangan dan perubahan selera desain masyarakat senantiasa mengalami perubahan pula, meski terkadang ada tren yang sifatnya berputar saja, dalam arti desain lama yang sudah ditinggalkan lambat laun akan muncul kembali dan digemari meski dikemas dengan cara berbeda. Meskipun demikian, tetap saja sebagai seorang seniman atau kriyawan yang sadar betul akan arti penting perkembangan kreasi dan inovasi berpikir guna melahirkan ide-ide baru yang inovatif dan dapat diterima oleh masyarakat penikmat seni adalah sesuatu hal yang harus dilakukan guna menjawab tantangan perubahan yang selalu berjalan.

Maka dari itu, daya kreasi dan inovasi menjadi sesuatu hal yang sangat berharga bagi para seniman kayu sekarang ini. Para seniman/kriyawan dengan karya-karya yang dihasilkannya mampu menjawab tantangan dan mampu memberikan alternatif bagi rasa haus masyarakat akan nilai dan cita rasa suatu karya seni. Sebagaimana diungkapkan oleh Suminto A. Sayuti (2004: 1), yang menyebutkan bahwasanya:

Karya seni pada dasarnya merupakan hasil penafsiran kehidupan yang dilakukan oleh para seniman dalam dan melalui proses kreatif. Menciptakan sebuah karya seni: tari, musik, sastra, misalnya bagi seniman, pada hakikatnya sama dengan *laku* (yang tak terpisahkan dari *ngelmu*, bukan ilmu, karena *ngelmu iku kalakone kanthi laku*), yakni laku menafsirkan realitas

kehidupan berikut penilaian terhadapnya. Dengan demikian, bagi sang seniman proses kreatif juga merupakan “proses pembelajaran”. Dan karenanya, di dalam karya seni dimungkinkan sekali terdapat makna yang bersentuhan dengan cara merasa, berpikir, bersikap dan bertindak manusia baik pada dataran realitas personal maupun realitas sosio-kultural.

Menyadari hal itu, maka realitas yang terjadi dengan fakta merebaknya/menjamurnya demam musik dari waktu ke waktu dan dari masa ke masa. Intinya musik merupakan salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia zaman sekarang. Berbagai sikap ditunjukkan oleh setiap orang menyikapi fenomena tersebut, ada yang ikut larut dalam histeria musik tersebut, ada yang ala kadarnya hanya ikut-ikutan dan bahkan ada pula yang kreatif memanfaatkan peluang yang terbuka untuk merauk keuntungan dengan menciptakan produk-produk yang berhubungan dengan fenomena tersebut.

Menyikapi fakta dan fenomena itu, maka perlunya melakukan refleksi dan penyadaran personal maupun sosial, khususnya melalui jalan seni kerajinan, yakni dengan berkarya kreatif sesuai dengan bidang keahlian yang dimiliki. Dalam rangka itu pulalah penulis hendak merancang dan melaksanakan strategi budaya yang sekiranya mampu memberikan kontribusi dalam mengatasi fenomena tersebut yang mendesak untuk dilakukan. Diharapkan melalui pendidikan seni (khususnya seni kerajinan) yang dipelajari selama ini.

Sejalan dengan hal tersebut di atas, wujud kontribusi yang hendak ditawarkan adalah berupa karya seni kerajinan kayu berupa bingkai cermin yang mana bentuk-bentuknya bersumber ide dari bentuk-bentuk Gitar sebagai salah satu alat musik. Gitar merupakan alat musik fleksibel, yang selalu ada dalam pertunjukan musik, merakyat serta memiliki nilai yang cukup berpengaruh di

masyarakat. Sehingga dengan inspirasi bentuk-bentuk gitar itulah karya seni kerajinan tersebut nantinya dapat pula dinikmati masyarakat.

Melalui pengolahan bentuk-bentuk gitar yang sedemikian rupa, sehingga dapat menghasilkan suatu karya seni kerajinan kayu berupa bingkai macam-macam bingkai yang mampu merefleksikan wajah-wajah orang yang berkaca padanya. Diharapkan pula nantinya orang yang memanfaatkannya, selain sekedar untuk bercermin, orang juga akan merasa menikmati bentuk-bentuk visual (estetik) bingkai cermin yang ada dihadapannya. Karya seni kerajinan kayu tersebut berjumlah 9 buah berupa macam-macam bingkai dan 4 buah cermin tangan gubahan bentuk gitar dalam beragam ukuran.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa hal yang menjadi permasalahan terkait dengan penciptaan karya seni kerajinan berupa macam-macam bingkai dengan bentuk visual gitar sebagai sumber idenya. yakni mengenai:

- a. Bagaimana prosedur/langkah-langkah penyusunan konsep penciptaan karya seni kerajinan kayu berupa macam-macam bingkai dengan bentuk visual gitar sebagai sumber idenya?
- b. Bahan dan alat apa saja yang akan digunakan untuk membuat karya seni kerajinan tersebut?
- c. Bagaimana wujud/bentuk karya seni kerajinan kayu berupa macam-macam bingkai yang bersumber ide dari karakter bentuk visual alat musik gitar

sebagai alat musik yang sangat digemari oleh golongan muda pada umumnya, sehingga nantinya karya seni tersebut dapat juga diterima oleh konsumennya?

- d. Bagaimana upaya-upaya yang ditempuh dalam rangka penciptaan karya seni kerajinan kayu tersebut?

C. Batasan Masalah

Sedangkan untuk mendapatkan bentuk karya seni kerajinan kayu berupa macam-macam bingkai dengan bersumber idekan pada bentuk visual alat musik gitar, sehingga tidak terjadi kesimpangsiuran atau kekaburan pengertian, maka batasan masalah penciptaan ini adalah terletak pada karakter bentuk visual gitar (akustik maupun elektrik), penyusunan konsep karya, langkah kerja pembuatannya sehingga menghasilkan bentuk yang diinginkan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, dilanjutkan identifikasi dan batasan masalah seperti yang tersebut di atas, maka dapat diumuskan permasalahannya, sebagai berikut:

Bagaimanakah konsep penciptaan, proses pengerjaan, bentuk/wujud, karya seni kerajinan kayu berupa macam-macam bingkai tersebut sehingga dapat menjadi karya seni kerajinan kayu berupa macam-macam bingkai sesuai dengan yang diharapkan?

E. Tujuan

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut di atas, maka dapat disebutkan tujuan dari penciptaan karya seni kerajinan berupa macam-macam bingkai tersebut adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan konsep penciptaan karya seni kerajinan berupa macam-macam bingkai.
2. Mengetahui, menjabarkan dan mendeskripsikan porses pengerjaan karya seni kerajinan berupa macam-macam bingkai
3. Mendeskripsikan dan membahas bentuk/wujud karya seni kerajinan berupa macam-macam bingkai tersebut?

F. Manfaat

Penciptaan karya seni kerajinan berupa macam-macam bingkai ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif bagi beberapa kalangan, antara lain sebagai berikut:

1. Bagi mahasiswa sebagai pelaku penciptaan karya seni kerajinan tersebut, diharapkan dapat lebih membantu mengasah keterampilan, memberikan dan menemukan pengalaman baru dalam berkarya kreatif di bidang seni kerajinan.
2. Bagi masyarakat konsumen seni kerajinan kayu, diharapkan karya seni ini dapat menjadi alternatif/pilihan dalam memenuhi kebutuhan akan barang seni kerajinan yang bersifat fungsional, yang dalam hal ini berupa macam-macam bingkai.

3. Bagi lembaga bersangkutan, yakni Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY, diharapkan konsep dan hasil karya seni kerajinan tersebut dapat memberi warna dan sumbangsih dalam dinamika keilmuan seni rupa khususnya kerajinan kayu, serta diharapkan dapat menjadi pemacu semangat aktivitas akademika bersangkutan agar dapat berkarya lebih kreatif, inovatif, kompetitif, dan tentunya lebih baik lagi dari yang sudah ada sebelumnya.

BAB II

KAJIAN SUMBER

Karya seni berjudul Gitar Sebagai Ide Penciptaan Macam-Macam Bingkai Cermin pada dasarnya tidak hendak membahas tentang gitar sebagai alat musik populer di masyarakat. Namun demikian, berangkat dari nilai kepopulerannya itulah menginspirasi perancang untuk menciptakan karya seni kerajinan kayu yang bentuk-bentuknya merupakan hasil dari stilisasi bentuk visual gitar, baik gitar akustik maupun elektrik. Berdasarkan hasil pengamatan, kajian, maupun pemahaman dengan ilmu seni rupa kerajinan yang telah dipelajari selama ini, perancang berasumsi bahwa bentuk gitar yang khas tersebut dapat direka-reka menjadi sumber ide suatu bentuk karya seni kerajinan kayu berupa macam-macam bingkai dalam berbagai ukuran.

Selanjutnya, meskipun dalam hal ini tidak ditekankan perihal gitar sebagai alat musiknya, akan tetapi perancang tetap tidak akan mengesampingkan dan tetap menganggap perlu untuk membahas mengenai seluk beluk gitar, walaupun hanya sekilas guna memberikan pengertian dan pemahaman tentang sumber ide tersebut kepada para penikmat hasil karya seni kerajinan kayu berupa macam-macam bingkai nantinya. Dalam hal ini, yang menjadi penekanan pembahasan karya seni kerajinan tersebut adalah pembahasan mengenai segi visualnya, karena hal itulah yang sangat penting dalam terwujudnya karya seni kerajinan kayu yang diinginkan.

A. Sekilas Tentang Pengertian Gitar

1. Pengertian Gitar

Gitar adalah sebuah alat musik berdawai yang dimainkan dengan cara dipetik, umumnya menggunakan jari maupun plektrum. Gitar terbentuk atas sebuah bagian tubuh pokok dengan bagian leher yang padat sebagai tempat senar yang umumnya berjumlah enam didempetkan. Gitar secara tradisional dibentuk dari berbagai jenis kayu dengan senar yang terbuat dari nilon maupun baja. Beberapa gitar modern dibuat dari material polikarbonat. Secara umum gitar terbagi atas 2 jenis : akustik dan elektrik. Gitar akustik, dengan bagian badannya yang berlubang (*hollow body*), telah digunakan selama ribuan tahun. Terdapat tiga jenis utama gitar akustik modern: gitar akustik senar-nilon, gitar akustik senar-baja, dan gitar archtop.



Gitar senar nilon

Gitar senar baja
Gambar 1

Gitar archtop

(Dokumentasi: Reno 2011)

Gitar elektrik ,di perkenalkan pada tahun 1930an, bergantung pada penguat yang secara elektronik mampu memanipulasi bunyi gitar. Pada permulaan penggunaannya, gitar elektrik menggunakan badan berlubang (*hollow body*), namun kemudian penggunaan badan padat (*solid body*) di rasa lebih sesuai.

Gitar elektrik terkenal luas sebagai instrumen utama pada berbagai genre musik seperti blues, reggae, jazz, metal, rock, dan berbagai bentuk musik pop.



Gambar 2. Gitar Elektrik
(Dokumentasi: Reno 2011)

2. Sejarah Gitar

Kata ‘gitar’ atau guitar dalam bahasa Inggris, pada mulanya di ambil dari nama alat musik petik kuno di wilayah Persia pada kira-kira tahun 1500 SM yang dikenal sebagai cithar atau sehtar. Alat musik ini kemudian berkembang menjadi

berbagai macam model gitar kuno yang dikenal dengan istilah umum Tanbur. Pada tahun 300 SM Tanbur Persia dikembangkan oleh bangsa Yunani dan enam abad kemudian oleh bangsa Romawi (Bellow, 1970:54-55). Pada tahun 476M alat musik ini dibawa oleh bangsa Romawi ke Spanyol dan bertransformasi menjadi: (1) Guitarra Morisca yang berfungsi sebagai pembawa melodi, dan (2) Guitarra Latina untuk memainkan akor. Tiga abad kemudian bangsa Arab membawa semacam gitar gambus dengan sebutan Al Ud ke Spanyol (Summerfield, 1982 :12). Berdasarkan konstruksi Al Ud Arab dan kedua model gitar dari Romawi tersebut, bangsa spanyol kemudian membuat alat musiknya sendiri yang di sebut Vihuela. Sebagai hasilnya, Vihuela menjadi populer di Spanyol sementara alat-alat musik pendahuluannya sedikit ditinggalkan. Walaupun demikian Al Ud dibawa orang ke negara-negara Eropa Barat dan menyaingi popularitas Vihuela di Spanyol. Di Eropa Al Ud disambut dengan baik dan berkembang menjadi berbagai model lute Eropa hingga kira-kira akhir abad ke 17. Sementara itu Vihuela berkembang terus menjadi berbagai macam gitar selama berabad-abad hingga akhirnya menjadi gitar klasik yang di gunakan pada saat ini.

Keaslian gitar tidak dapat di lihat dari keantikannya. Beberapa ahli merasa alat ini berasal dari benua Afrika, dimana banyak replika modern dalam bentuk kotak bulat seperti kulit kerang dengan Gut/benang-benang sutera di banyak daerah benua itu. Ahli lain menemukan alat ini dalam bentuk kaca di relief relief batu tua di zaman Asia Tengah dan Asia Kuno. Bahan pemikiran lain juga timbul dengan ditemukannya vas-vas Yunani Kuno yang bercorak. Greek Strings

mungkin adalah alat pertama yang di katagorikan sebagai gitar. Gitar modern kemungkinan berakar dari gitar Spanyol, tetapi berbagai jenis gitar seperti instrument-instrumen yang kita bisa saksikan dilukisan lukisan pada zaman Medieval dan Renaiassance yang banyak terdapat di seluru Eropa.

3. Konstruksi Bentuk Gitar/Bagian-Bagian Gitar

Secara kasar jenis gitar dapat di bagi atas gitar akustik dan gitar elektrik. Gitar akustik memiliki bagian badan yang berlubang (*hollow body*) dan dapat menghasilkan suara yang relatif cukup keras tanpa penguatan elektrik. Bunyi dari gitar akustik dihasilkan dari getaran senar yang kemudian diperkuat oleh badan gitar yang bertindak sebagai tabung resonansi. Terdapat beberapa subkategori dari pengelompokan gitar akustik, diantaranya:

- Gitar senar nilon, termasuk gitar klasik dan gitar flamenco
- Gitar senar baja, termasuk gitar puncak-datar dan gitar folk
- Gitar archtop
- Gitar senar dua belas

Pengelompokan gitar akustik juga memasukan gitar akustik yang memiliki tingkatan jangkauan nada yang berbeda, seperti gitar bass akustik yang memiliki stem yang sama dengan gitar bass elektrik.

Gitar Elekrik adalah gitar yang dirancang agar bunyi yang dihasilkan dapat di perkuat secara elektrik dan jika dimainkan tanpa penguatan tersebut akan menghasilkan suara yang relatif lemah. Komponen utama pada gitar elektrik adalah *pickup*. Pickup elektomagnetik menangkap dan merubah getaran senar

dalam bentuk sinyal, yang kemudian diteruskan ke penguat suara melalui medium kabel atau gelombang radio. Suara yang dihasilkan sering kali dimanipulasi sedemikian rupa menggunakan peralatan elektronik tambahan maupun distorsi alami dari tabung vakum di dalam penguat suara. Terdapat dua jenis pick magnetik, yaitu pickup kumparan tunggal (Single coil) dan pick up kumparan ganda (double coil atau humbucker), di mana setiap pickup dapat diatur aktif atau pasif. Pickup pertama yang berhasil digunakan pada gitar dikembangkan oleh George Beauchamp pada 1931, dimana saat itu ia masih menggunakan badan gitar yang berlubang (*hollow body*). Setelah perang Dunia II, barulah gitar elektrik badan padat (*solid body*) dipopulerkan oleh Gibson yang berkerjasama dengan Les Paul, serta oleh Leo Fender yang berkerjasama secara independen. Beberapa model gitar elektrik menggunakan pick up piezoelektrik, yang berfungsi sebagai transduser untuk menghasilkan suara yang relatif mirip dengan gitar akustik. Terdapat pula gitar yang mengkombinasikan pickup magnetik dan pickup piezoelektrik yang bernama *hybrid guitars*

B. Tinjauan Tentang Desain

1. Pengertian Desain

Fajar Sidik (1981: 3), mengungkapkan tentang pengertian desain, bahwa desain merupakan pengorganisasian elemen-elemen visual seperti garis, warna, tekstur, tone, dan elemen-elemen seni rupa sehingga menjadi kesatuan organik nada harmoni antara bagian-bagian keseluruhan.

Pengertian desain seperti yang diungkapkan oleh Murtihadi (1982: 19) dalam bukunya *Dasar-Dasar Desain* menyatakan bahwa desain memiliki dua pengertian jika ditinjau dari dua sudut pandang, yakni sudut pandang umum dan khusus. Dari sudut pandang umum, pengertian desain adalah rancangan, gambar

rencana, gambar untuk merencanakan suatu bentuk benda, gambar rencana suatu karya, konsep suatu rencana. Sedangkan dalam arti khusus, desain adalah sesuatu yang ada kaitannya dengan kegunaan benda. Desain tersebut dibuat sesuai dengan daya guna dan ketepatan bahannya, sebab meskipun desain tersebut tampak baik, tetapi jika dalam pemilihan bahannya kurang tepat, maka hasilnya pun akan kurang sesuai (tidak memuaskan). Dalam hal ini, desain bentuk dan bahan bakunya tidak dapat dipisahkan, disamping keindahan (estetik) nya juga harus menjadi pertimbangan.

Dilihat dari dimensinya, desain dapat diklsifikasikan menjadi dua yaitu desain dua dimensional (dwi matra) yang memiliki ketentuan ukuran panjang dan lebar, dan desain tiga dimensional (tri matra) yang memiliki ketentuan ukuran panjang, lebar dan tinggi atau tebal. Atau dapat pula dikatakan bahwa desain adalah suatu rencana untuk mewujudkan sesuatu melalui beberapa tahap tertentu diantaranya tahap pra desain yang meliputi kegiatan observasi objek tertentu, pengkajian sumber yang menjadi dasar penciptaan dan pemetaan pengalaman tertentu berkaitan dengan objek yang akan didesain sampai pada tahap sket-skets yang akan dilanjutkan ke desain. Sedangkan untuk mewujudkan desain sesuatu tertentu, perlu pula diperhatikan unsur-unsur yang menyertai desain itu sendiri diantaranya:

a. Garis

Garis adalah hasil goresan dari benda keras atau tinta/cat pada permukaan benda yang memanjang bentuknya. Garis merupakan kumpulan titik-titik yang berhubungan satu sama lain secara memanjang. Dalam aplikasinya garis dapat

berbentuk garis lurus dan garis lengkung, yang dapat dirinci lagi menjadi garis patah-patah, garis bergelombang, garis putus-putus, garis zig zag, garis tebal dan garis tipis.

b. Bidang

Bidang adalah merupakan hasil pertemuan antara ujung dan pangkal beberapa garis. Dan bisa juga bidang terbentuk dari adanya garis yang berpotongan satu sama lain sehingga menghasilkan bidang-bidang tertentu.

c. Bentuk

Dalam bahasa Indonesia bentuk dapat berarti bangun (*shape*) atau bentuk plastis (*form*). Bangun ialah bentuk benda yang polos seperti yang terlihat oleh mata (bentuk bulat, kotak, teratur, segitiga atau tidak teratur) dan sebagainya. Bentuk plastis adalah bentuk benda sebagaimana terlihat dan terasa karena adanya unsur nilai (*value*) gelap terang, sehingga kehadiran benda itu tampak dan terasa lebih hidup.

d. Warna

Dalam seni rupa, terdapat bermacam pengertian mengenai warna. Ada yang berpendapat bahwa warna hanya sebagai pelengkap karena yang utama adalah bentuk, warna adalah sebagai pengisi bidang yang telah terbentuk atau dibentuk sebelumnya. Namun meski demikian, ada pula yang berpendapat bahwa warna itu tidak boleh sembarangan, misal dalam pewarnaan wayang Batara Kresna tidak cocok atau bahkan ada yang tidak memperbolehkan selain warna hitam. Hal ini karena warna memiliki atau mengandung arti dan nilai simbolik tertentu sesuai penggunaannya (Sudarmaji, 1985: 20).

e. Tekstur

Tekstur merupakan kesan permukaan (halus-kasar, timbul-dalam) dari sebuah benda. Ada tekstur yang bersifat nyata halus kasarnya misalnya hasil pahatan atau goresan, dan ada pula tekstur semu yang hanya dapat dilihat dan dirasakan melalui perasaan dari dalam melalui penataan garis/warna yang menghasilkan bidang-bidang datar, bergelombang dan tegak.

f. Ukuran

Ukuran adalah hal-hal yang menentukan besar kecilnya objek dalam suatu karya seni rupa yang sangat erat kaitannya dengan ruang atau bidang yang ada. Ukuran hadir melalui penyesuaian dengan bidang atau ruang yang ada dengan maksud untuk menciptakan keseimbangan, harmoni atau keindahan. Ruang yang sempit sesuai jika diisi dengan objek berukuran minimal, sedangkan ruang yang lebar dapat diaplikasikan ke dalamnya dengan objek yang berukuran lebih besar atau rumit.

g. Nada Gelap Terang

Nada gelap-terang merupakan hal yang mempengaruhi pola pandang mata dalam menelaah nuansa yang timbul ketika melihat suatu objek atau benda. Nada gelap terang akan mempengaruhi penampilan suatu benda terlihat tampak indah. Hal ini dapat tercipta melalui penggunaan variasi warna, dan dapat pula dengan menggunakan tekstur pada permukaan sebuah benda.

2. Prinsip Desain

Dalam Atisah Sipahelut (1991: 19) disebutkan bahwa desain memiliki prinsip-prinsip sebagai berikut:

c. Kesederhanaan

Kesederhanaan adalah pertimbangan-pertimbangan yang mengutamakan pengertian dan bentuk yang inti (prinsipil). Segi-segi lain seperti kemewahan dan kerumitan bentuk sebaiknya dikesampingkan.

d. Keselarasan (*Harmoni*)

Keselaran adalah kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan yang lain dalam suatu benda, atau antara benda yang satu dengan benda yang lain yang dipadukan, antara unsur yang satu dengan unsur yang lainnya.

e. Irama (*Ritme*)

Irama adalah kesan gerak yang ditimbulkan oleh keselarasan. Keselarasan yang baik akan menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu dengan bagian yang lainnya pada suatu benda, atau dari unsur yang satu ke unsur yang lain dalam sebuah susunan (komposisi). Keselarasan yang jelek akan menimbulkan kesan gerak yang kacau dan simpang siur. Kesan gerak yang ditimbulkan oleh keselarasan dan ketidakselarasan (kontras) itu yang disebut dengan irama.

f. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan adalah suatu keadaan di mana bentuk suatu benda akan tampak utuh jika bagian yang satu menunjang bagian yang lain secara selaras. Bentuknya akan tampak terpisah atau terbelah jika masing-masing bagian muncul sendiri-

sendiri atau tidak kompak satu sama lain. Dalam suatu komposisi, kekompakan antar unsur yang satu harus mendukung unsur yang lainnya. Kalau tidak, maka komposisi itu akan terasa kacau.

g. Keseimbangan (*Balance*)

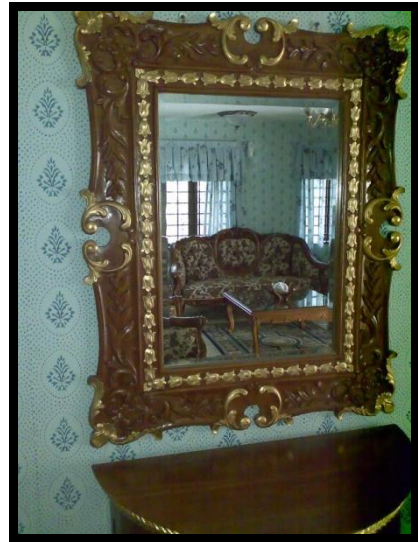
Keseimbangan adalah kesan yang muncul dari perasaan pengamat terhadap hasil penataan unsur-unsur desain, merasakan berat sebelah, berat ke bawah dan sebagainya. Kesan berat sebelah itu akan muncul sebagai akibat dari penataan motif yang berlebihan pada satu sisi tertentu, atau penggunaan warna yang lebih gelap atau terang pada salah satu sisi. Hal ini karena pada umumnya perasaan manusia menyukai kesan yang sama berat. Oleh karena itu keseimbangan dianggap sebagai prinsip desain yang sangat menentukan kualitas desain.

3. Bingkai Cermin

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001), bingkai yaitu bilah papan atau rotan yang dipasang disekeliling suatu benda supaya kuat, simpai (roda), lis (pigura), rangka (kacamata). Sedangkan, cermin yaitu kaca bening yang salah satu mukanya dicat dengan air raksa, sehingga dapat memperlihatkan bayangan benda yang ditaruh di depanannya, biasanya untuk melihat wajah saat bersolek.

Dalam Ensiklopedia Nasional Indonesia (1997), cermin adalah permukaan optis yang bersifat memantulkan (tanpa membaurkan) hampir seluruh cahaya yang jatuh padanya. Sinar yang datang ke permukaan cermin akan dipantulkan menurut hukum pemantulan cahaya yang dirumuskan oleh Snell

(Snellius).



Gambar 3. Penerapan Bingkai Macam-macam bingkai
(Dokumentasi: Reno, 2011)

4. Konsep Penciptaan Karya Seni

Ada banyak hal yang mendukung mengapa karya seni itu diciptakan. Ada yang kehadirannya didorong oleh kebutuhan praktis manusia untuk menunjang hidupnya sehari-hari, ada yang karena dorongan kebutuhan spiritual, dan tidak jarang pula yang disebabkan oleh keinginan manusia yang hakiki yaitu untuk berkomunikasi dengan sesamanya. Seni yang paling awal adalah seni yang

kelahirannya didorong oleh keinginan manusia untuk memenuhi kebutuhan praktisnya.

Adapun yang dimaksud dengan seni yang kelahirannya dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan praktis tersebut antara lain adalah kendi tua dari Tanah Gayo, Perisai dari Irian Jaya, Kursi Ukir dari Jepara, Kain Batik dari Jawa atau Kain Songket dari Minangkabau, bahkan Keris yang hebat itu (Soedarso sp, 2006: 120-121).

Semula semua itu adalah benar-benar barang seni pemenuh kebutuhan yang praktis, artinya keindahan yang diciptakan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, namun bisa saja berfungsi sebagai benda hias. Contoh yang paling terkenal dalam perubahan fungsi ini adalah perubahan fungsi kain batik yang menyesuaikan diri dengan situasi dan kondisi baru, dari kain panjang wanita atau pria menjadi rok, kemeja lengan panjang, alas meja bahkan juga tirai dan seprei. Keris juga berubah fungsi dari senjata tajam menjadi aksesoris busana pria.

Selain itu ada pula seni yang kelahirannya didorong oleh kebutuhan spiritual, dapat berupa patung dewa sampai candi dan dari qasidah sampai nasyid, dari seni rupa, musik sampai tari, misalnya karya kaligrafi Amri Yahya, Symphony 9 Bethoven dan Tarian Kosmos (Thawaf) karya Rumi. Tidak boleh dilupakan Seni Wayang yang memuat tiga unsur seni sekaligus (*complete art*) rupa, musik, sastra dan juga tari, yang semula sebagai sarana dakwah sampai sarana pendidikan dan hiburan.

Kelahiran seni juga dimotivasi oleh keinginan manusia akan keindahan sebagaimana keinginan akan hal-hal yang indah itu merupakan hasrat hidup manusia yang terpenuhi setelah hasrat hidup yang lain tercukupi, yang tidak bisa diabaikan begitu saja. Di samping itu juga, kelahiran seni itu tercurah dengan

ditunjuang oleh keinginan untuk berkomunikasi terutama sarana mengkomunikasikan emosi.

Pada dasarnya, seperti kebudayaan, sebagaimana disebut di atas, seni bisa berbentuk konsep, aksi eksekusi dari konsep itu, atau hasil dari padanya. Ada seni yang hanya merupakan konsep yang dalam seni rupa disebut “*conceptual art*”, ada *happening art* dan ada *the art* yang merupakan artifaknya. Sementara itu, *the art* yang artifak ini ada bentuk wadah atas eksistensinya yang kasat mata atau kasat rungu dan ada isi yang tersembunyi di dalamnya. Dan tidak boleh dilupakan bahwa bagaimanapun juga eksistensi seni tersebut adalah sebuah simbol, yaitu simbol dari yang tidak tampak itu. Simbol tersebut tidak identik dengan representasi walaupun banyak yang mengartikannya begitu (Soedarso sp, 2006: 127).

Secara umum pada awal proses penciptaan karya seni, seniman bersentuhan dengan rangsangan yang sengaja ditentukannya maupun tidak sengaja disentuhnya. Dalam persentuhan dengan rangsangan tersebut terjadi suatu gambaran bentuk ataupun suatu bentuk pemahaman dalam pemikirannya. Gambaran ataupun bentuk pemahaman itu adalah apa yang biasanya disebut dengan ide atau konsep. Sebagai salah satu karya cipta manusia, seni memiliki keragaman dalam bentuk dan corak yang cukup luas. Di dalamnya termasuk seni rupa, sastra, tari, dan musik. Seni rupa sendiri secara khusus banyak terdapat variasi bentuk yang memberikan keanekaragaman dalam ekspresi dan penciptaannya. Berhubungan juga dengan fungsi benda, apakah mengutamakan fungsi estetisnya atau fungsi pakai atau kegunaan benda.

Sebuah tempat tinggal atau penghunian, tidak cukup hanya menampilkan keindahan atau kemegahan dari wujud fisik luarnya saja. Dalam penataan dekorasi ruangan dan penempatan hiasan dan perabot pendukungnya juga merupakan bagian yang sangat penting, karena berbicara bagaimana ruangan tersebut nyaman untuk ditempati.

Bingkai cermin sebagai salah satu produk seni yang merupakan bagian dari perabot interior. Sesuai dengan sebutannya memiliki dua sisi kegunaan, yang pertama untuk membingkai cermin itu sendiri supaya indah dipandang atau sebagai hiasan, dan yang kedua sebagai media bercermin untuk berhias atau melihat wajah. Produk semacam ini dapat dikatakan sebagai benda dwi fungsional. Dalam penempatannya harus benar-benar memperhatikan aspek-aspek kelayakan, kenyamanan, dan keindahan.

Dengan demikian dari karya yang dibuat berdasarkan bentuk yang sudah ada akan berkembang dengan bentuk-bentuk baru, melahirkan gaya atau ciri pribadi, berdasarkan eksplorasi dan teknik yang dikuasai pembuatnya.

1. Aspek Fungsi

Kebutuhan akan cermin sebagai tempat berhias atau wajah merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari perangkat ruang kehadirannya cukup dominan. Adapun fungsi utama bingkai cermin yang penulis buat adalah guna membingkai cermin, dan berfungsi juga untuk memperindah dimana bingkai cermin itu ditempelkan atau dipasang. Dan aspek fungsi ini tidak lepas dari segi keamanan, keindahan, dan kenyamanannya.

Dari segi keamanan bingkai dengan penyangga atau konstruksi yang kuat agar disaat cermin diletakkan supaya tidak mudah jatuh, sedangkan bingkainya diberi hak bingkai/cantolan atau lubang paku agar saat dipajang tidak mudah jatuh. Segi keindahannya, yaitu dari bentuk bingkai cermin secara keseluruhan, terutama dalam penerapan gitar yang distilasi/digayakan sedemikian rupa sehingga menghasilkan produk bingkai yang diminati oleh banyak orang. Segi

kenyamanannya, ini tidak dapat dipisahkan antara fungsi, segi keamanan, segi keindahan, karena segi-segi ini saling berkaitan maka pada saat bingkai cermin dipergunakan atau dipajang, orang yang berada di ruangan merasa nyaman untuk melihat bingkai cermin tersebut.

2. Aspek Ekonomi

Pembuatan bermacam-macam bingkai cermin dengan bentuk gitar sebagai ide dasar dan media menggunakan multiplek dengan harga yang relatif terjangkau, didukung dengan bentuk gitar yang bervariasi sehingga karya dapat memiliki nilai keindahan dan tetap dapat dijangkau oleh masyarakat umum.

3. Aspek Ergonomi

Dalam pembuatan suatu karya seni khususnya karya bingkai cermin ini perlu diperhatikan beberapa hal yaitu diantaranya keamanan, kenyamanan, dan ukuran.

a. Keamanan

Karya kayu bingkai cermin ini tentunya memiliki nilai keamanan, karena dalam pembuatan bingkai cermin ini menggunakan bahan yang tidak berbahaya yaitu blockboard, dan melalui beberapa proses kerja yang membuat karya ini lebih aman, sehingga keramik teko ini aman bila digunakan .

b. Kenyamanan

Tentunya dalam pembuatan sebuah karya tidak lepas dari konsep dan ide penciptaan yang memang telah mantap untuk diwujudkan dalam karya seni, khususnya dalam pembuatan karya

bingkai cermin ini tercipta dengan ide penciptaan yaitu 9 buah bingkai cermin dinding, 2 buah bingkai cermin duduk, dan 2 buah bingkai cermin genggam. Gitar itu sendiri mempunyai bentuk yang bagus untuk di jadikan ide penciptaan sebuah karya seni bingkai cermin. Selain itu dalam pembuatan karya kayu bingkai cermin ini melalui proses finising dengan tehnik semprot cat duco dan di akhiri dengan clear yang menambah kekokohan cat duco tersebut, bentuk bingkai cermin tersebut akan menciptakan kenyamanan untuk penggunaan cermin tersebut baik itu sebagai benda fungsional maupun sebagai benda hias.

c. Ukuran

Aspek ukuran dalam pembuatan karya kayu berupa bingkai cermin ini secara umum yakni, untuk bingkai cermin dinding berukuran kira - kira Lebar 90cm, Panjang 120 cm, sedangkan untuk bingkai cermin duduk dan genggam berukuran Panjang 22cm dan Lebar 9cm, bingkai cermin ini diusahakan sesuai dengan fungsi cermin itu sendiri.

1. Aspek Estetis

Karya kayu bingkai cermin ini selain menekankan nilai fungsinya juga perlu diperhatikan dalam penciptaan karya ini dengan mempertimbangkan juga nilai estesisnya, karena dalam sebuah karya seni bila tidak ada nilai estetis didalamnya maka karya seni tersebut tidak bisa disebut dengan sebuah karya seni. Karena terciptanya karya

seni itu sendiri diharapkan dapat menimbulkan rasa senang kepada orang yang melihat karya seni tersebut. Dalam pembuatan karya kayu bingkai cermin ini selain bentuk bingkainya yang unik yakni yang idenya dari gitar akan membuat karya bingkai cermin ini terlihat indah, dengan melihat keadaan tersebut akan tercipta nilai estetis karya ini dan dapat menimbulkan rasa senang, nikmat bagi orang yang melihatnya.

BAB III

VISUALISASI DAN PEMBAHASAN

A. Perencanaan

Perencanaan dalam proses visualisasi suatu karya seni merupakan tahap-tahap langkah-langkah awal yang dilalui sehingga sampailah pada proses perwujudan atau pembuatan karya seni yang dalam hal ini adalah proses pembuatan karya seni kayu berupa bingkai cermin. Perencanaan dalam uraian proses visualisasi karya ini, terbagi atas empat tahap perencanaan karya antara lain :

1. Sket alternatif.

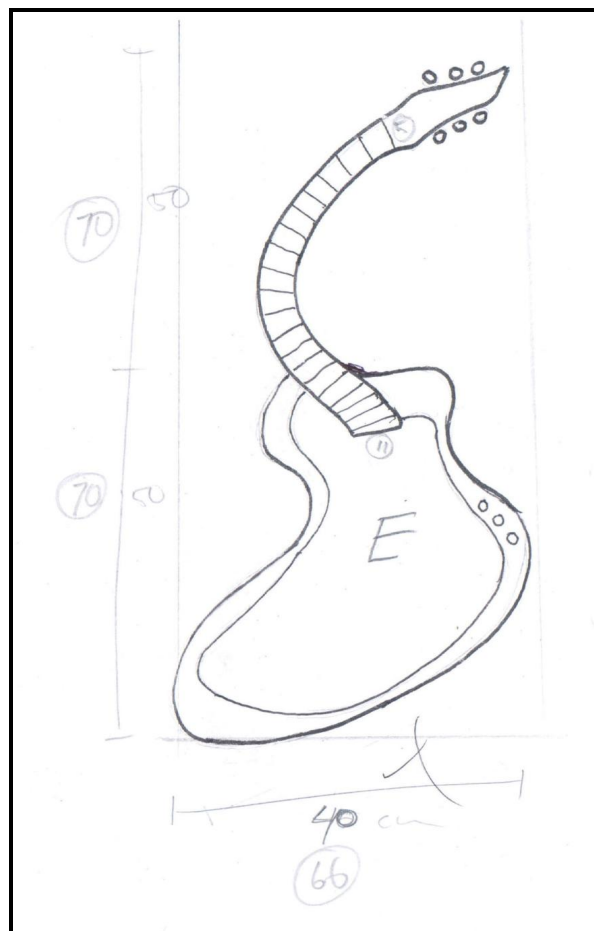
Sket alternatif merupakan bagian awal dari perencanaan proses visualisasi karya seni yang akan di buat. Sket-sket alternatif hadir dalam bentuk sket-sket (gambar bentuk) global atau rancangan-rancangan bakal calon desain karya seni, sebagai hasil eksplorasi atau pengkajian dengan memahami tema atau judul yang diangkat sebagai pijakan visualisasi karya seni.

Tujuan dari pembuatan sket-sket alternatif adalah dimaksudkan untuk mencari kemungkinan pengembangan-pengembangan bentuk desain karya seni sesuai dengan kemampuan berkreasi dan berimajinasi pencipta sehingga nantinya dapat menjadi desain karya seni yang sesuai dengan yang diharapkan untuk dibuat. Melalui hal tersebut, diharapkan dapat menghasilkan suatu karya yang memiliki cita rasa asli pencipta, baik dari segi karakter bentuk, nilai karya, mutu, dan keunikan.

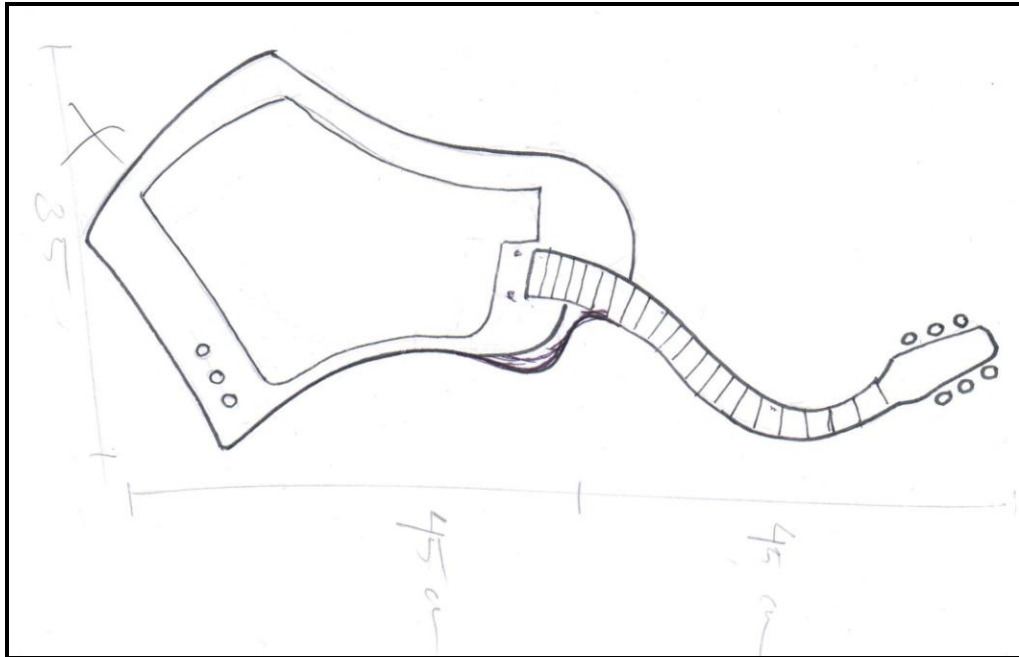
Sket-sket alternatif juga dibuat untuk dapat memberikan arah/pedoman dalam proses penentuan sket-sket terpilih yang akan dijadikan desain, gambar kerja dan

pola untuk perwujudan karya. Melalui sket-sket alternatif itu juga dapat diminimalisir kemungkinan terjadinya banyak kesalahan di dalam proses penggarapan/perwujudan karya.

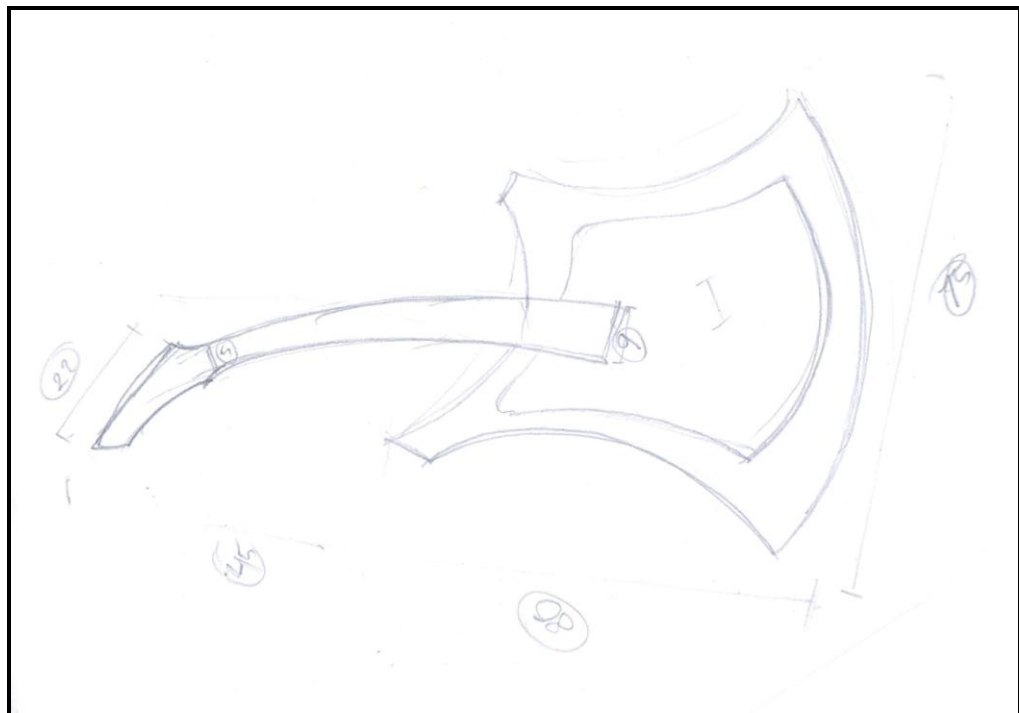
Sket-sket alternatif dapat berkembang menjadi berbagai bentuk dalam satu judul karya. Melalui berbagai pertimbangan dari sisi sudut pandang artistik, teknik maupun ergonomiknya sket-sket alternatif diseleksi atau dipilih beberapa sket menjadi sket-sket terpilih untuk dijadikan desain karya. Beberapa hasil rancangan yang berhasil dikembangkan menjadi sket-sket alternatif antara lain:



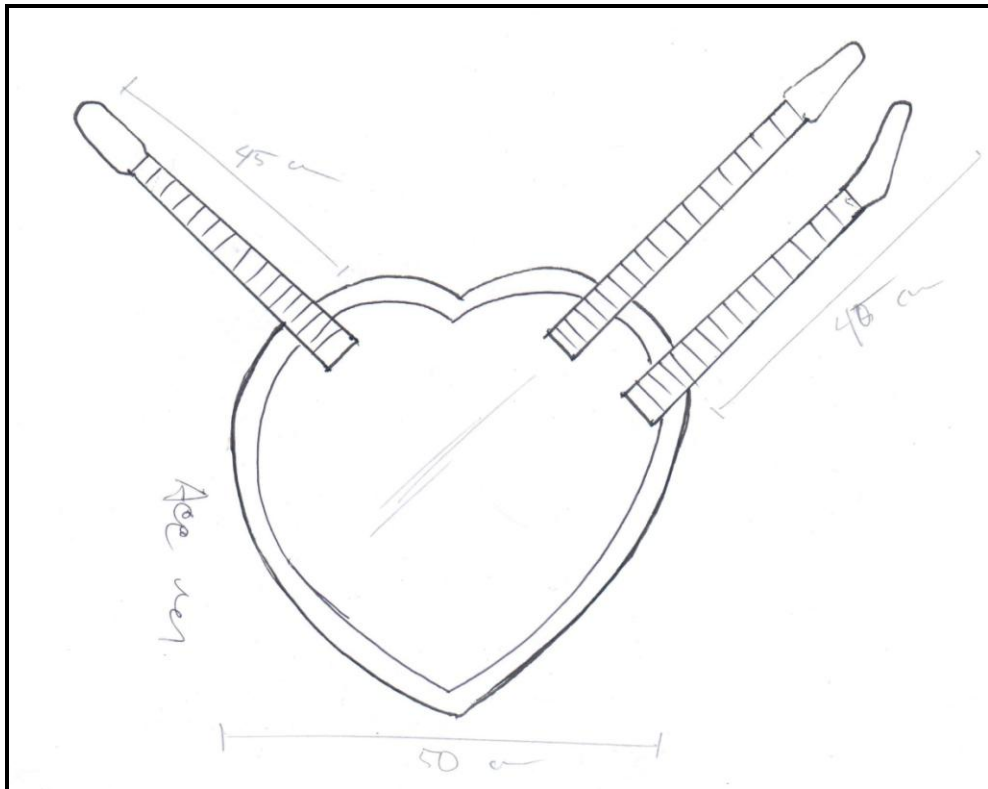
Gambar 1. Sket Alternatif 1
(Dokumentasi: Reno, 2011)



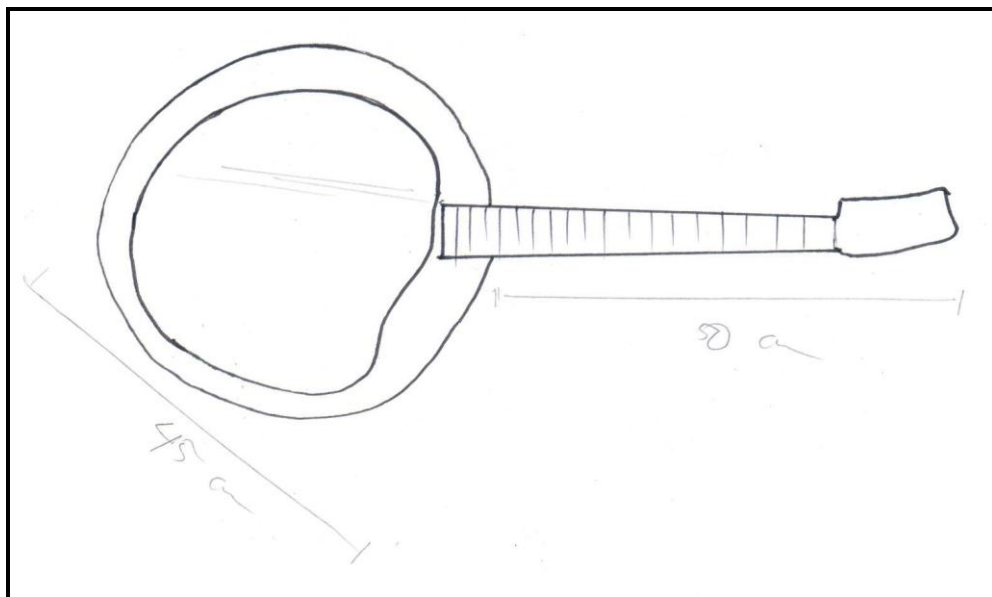
Gambar 2. Sket Alternatif 2
(Dokumentasi: Reno, 2011)



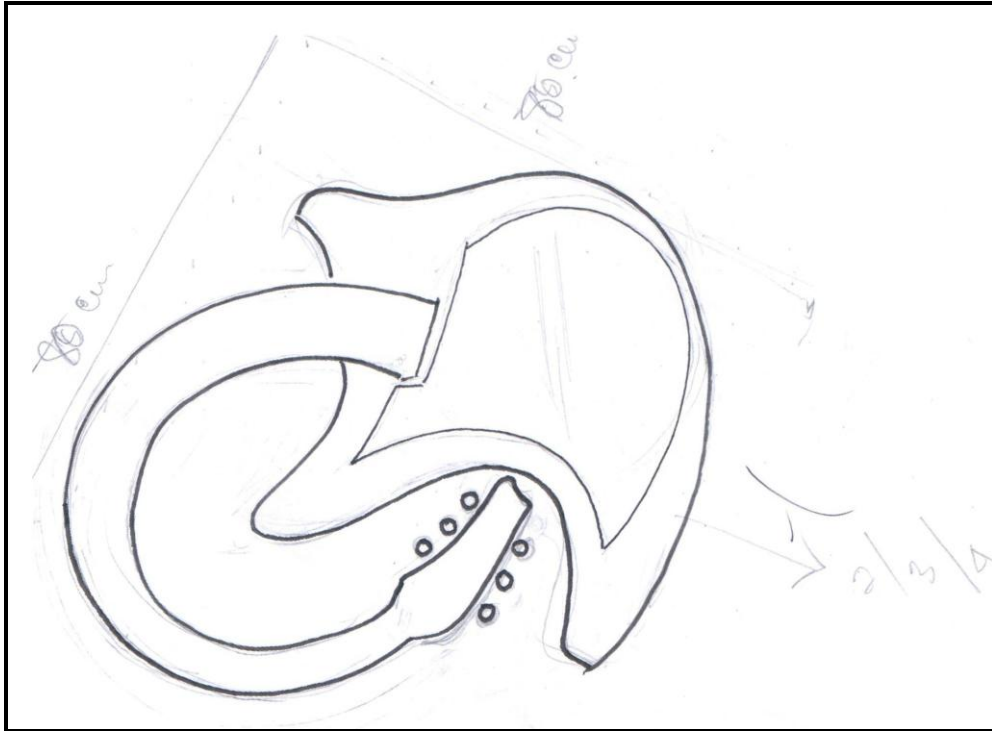
Gambar 3. Sket Alternatif 3
(Dokumentasi: Reno, 2011)



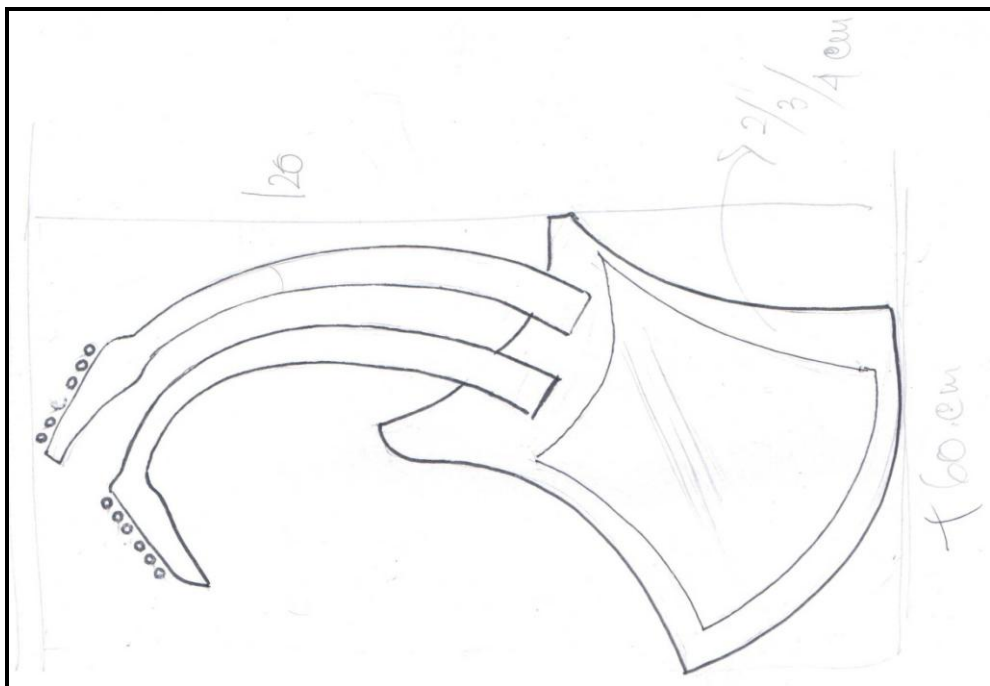
Gambar 4. Sket Alternatif 4
(Dokumentasi: Reno, 2011)



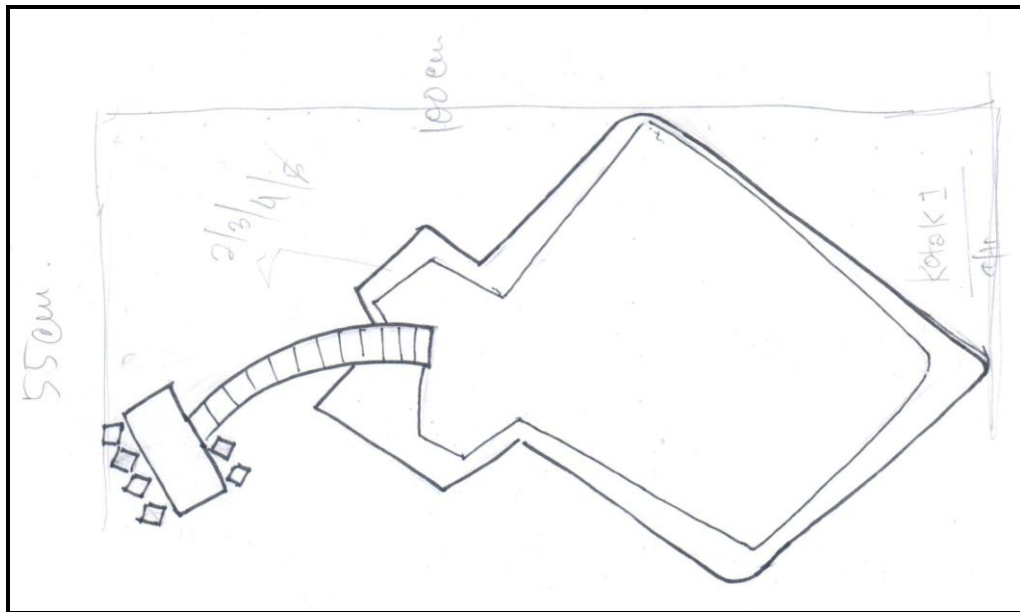
Gambar 5. Sket Alternatif 5
(Dokumentasi: Reno, 2011)



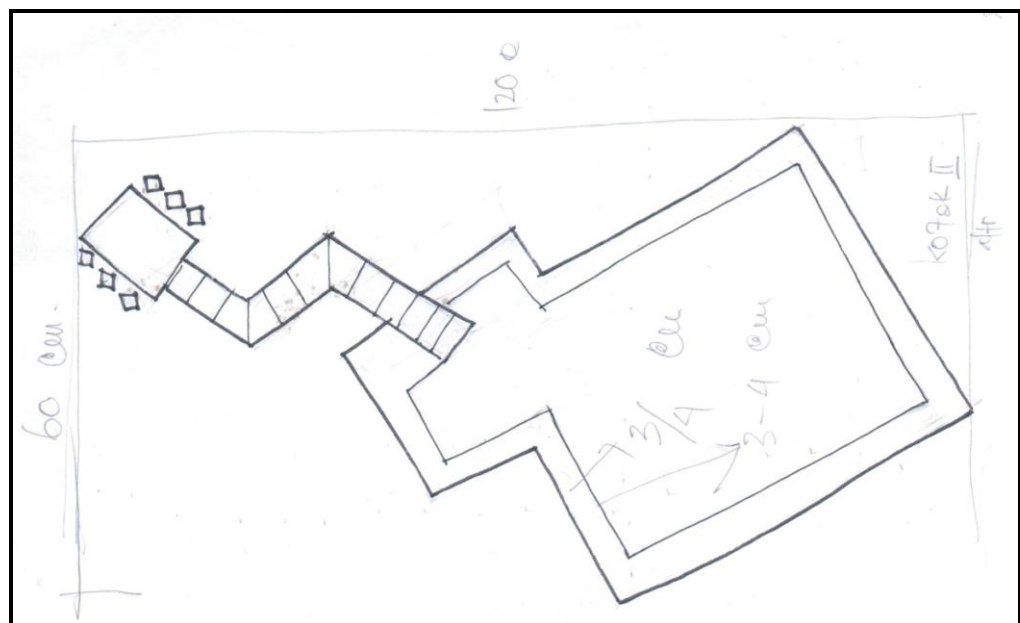
Gambar 6. Sket Alternatif 6
(Dokumentasi: Reno, 2011)



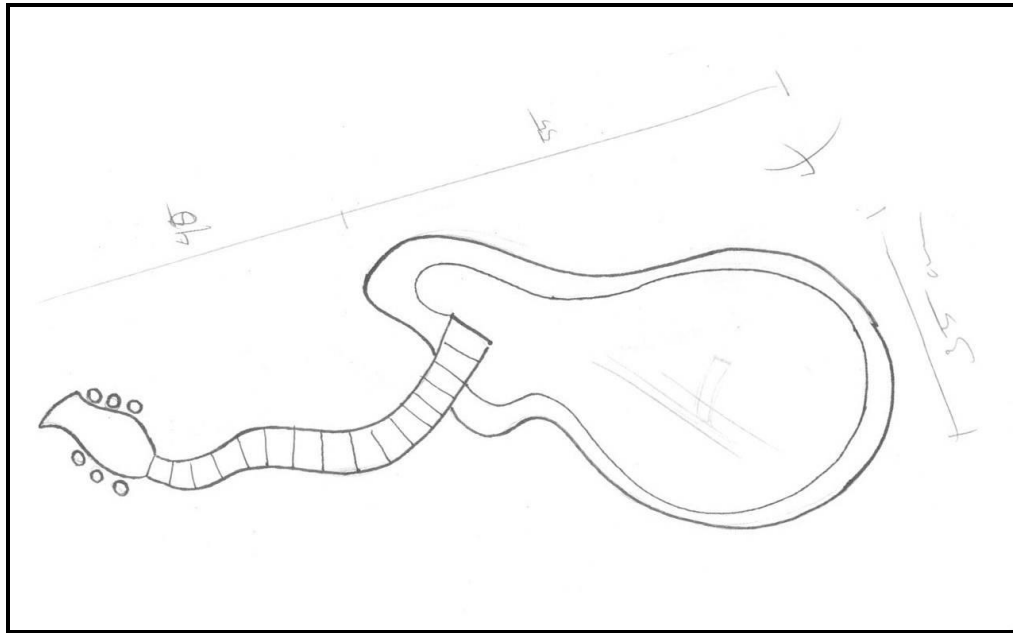
Gambar 7. Sket Alternatif 7
(Dokumentasi: Reno, 2011)



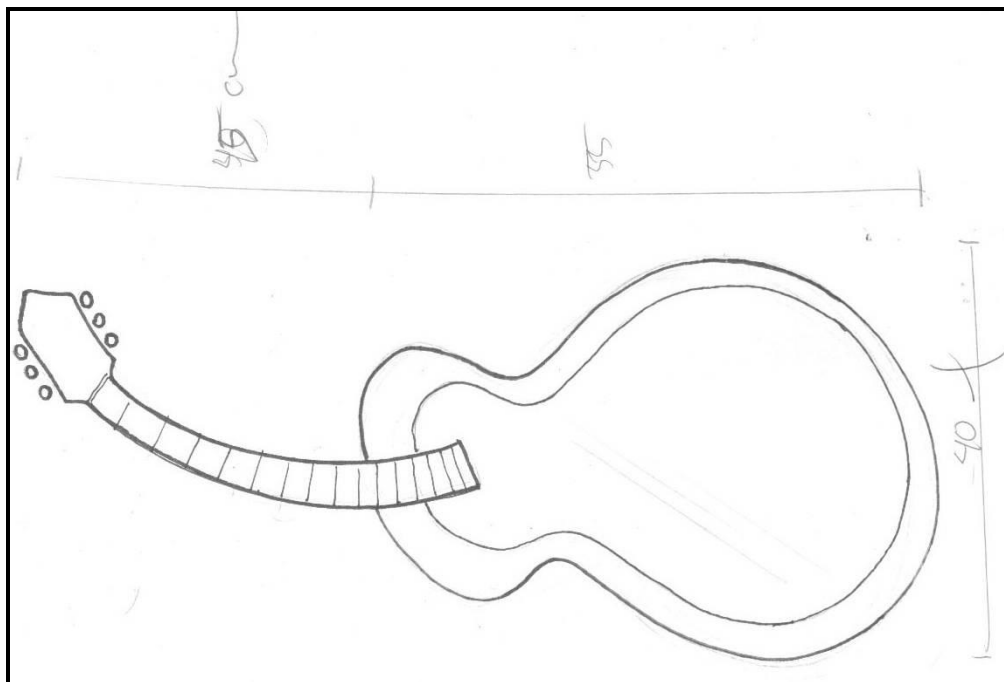
Gambar 8. Sket Alternatif 8
(Dokumentasi: Reno, 2011)



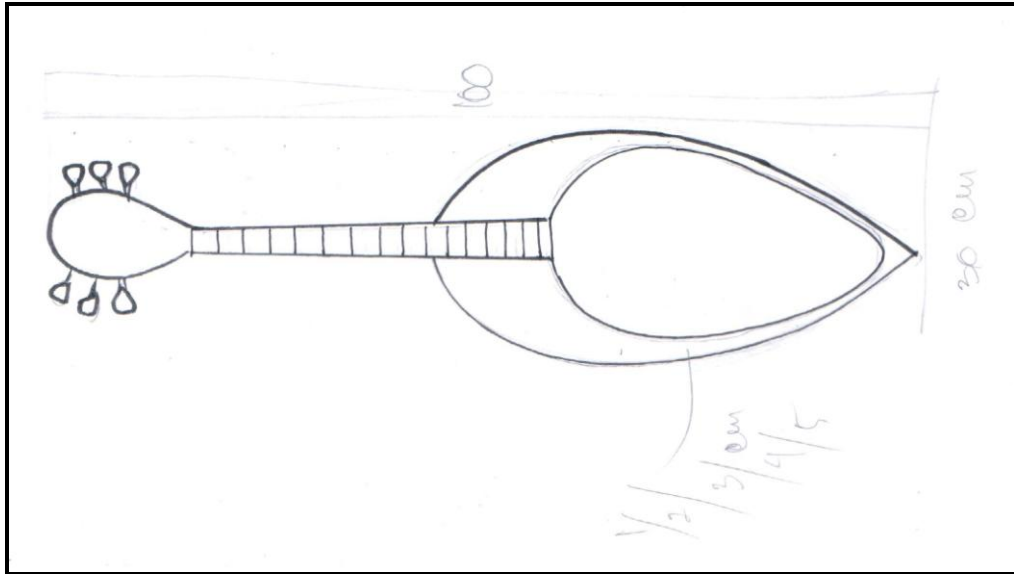
Gambar 9. Sket Alternatif 9
(Dokumentasi: Reno, 2011)



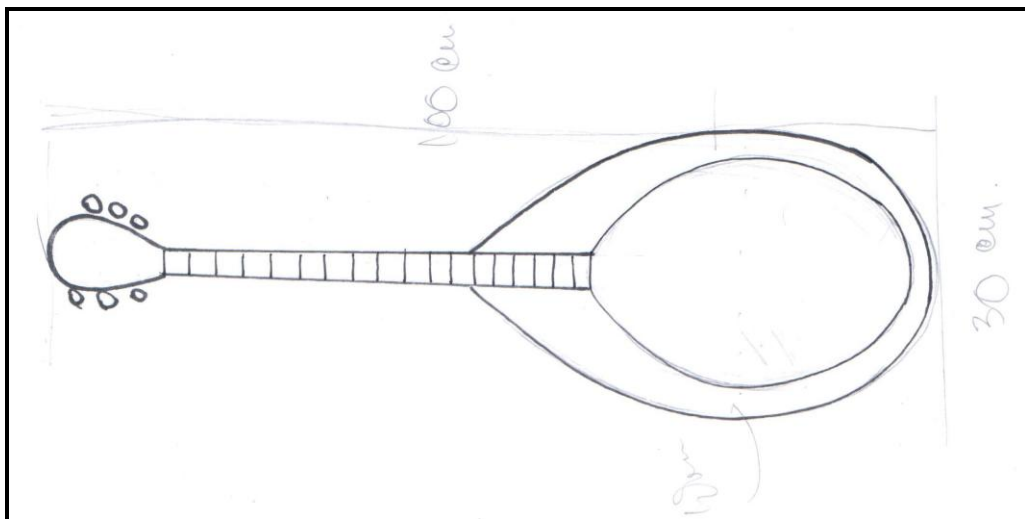
Gambar 10. Sket Alternatif 10
(Dokumentasi: Reno, 2011)



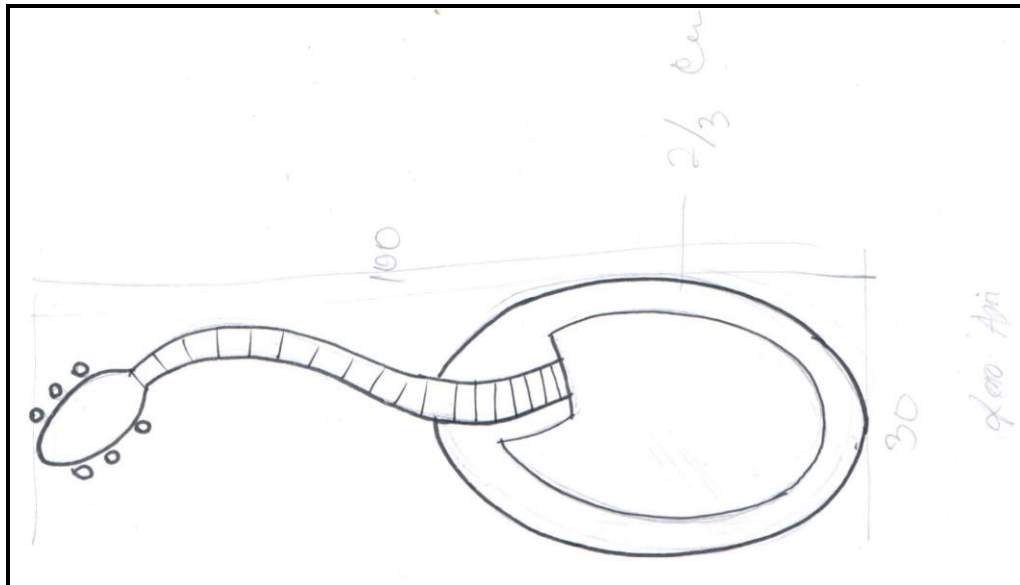
Gambar 11. Sket Alternatif 11
(Dokumentasi: Reno, 2011)



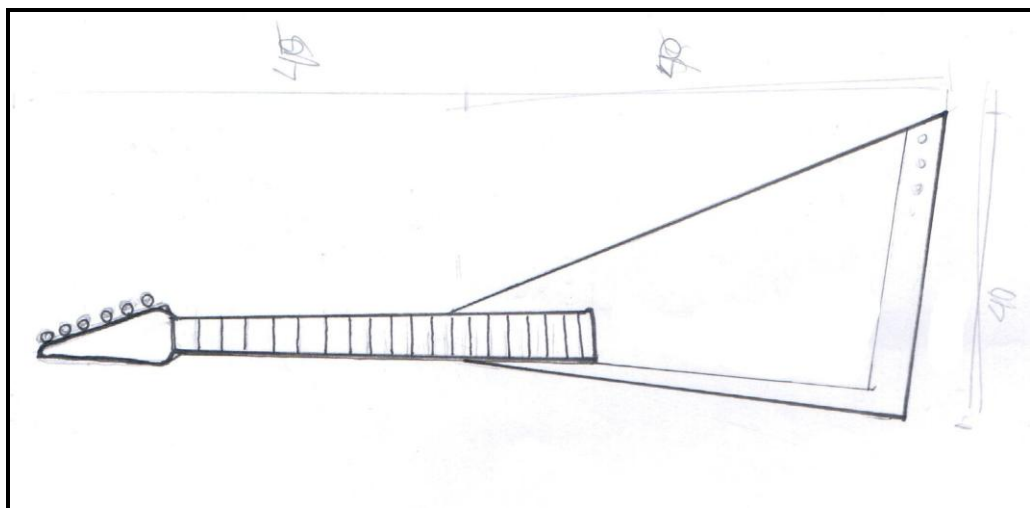
Gambar 12. Sket Alternatif 12
(Dokumentasi: Reno, 2011)



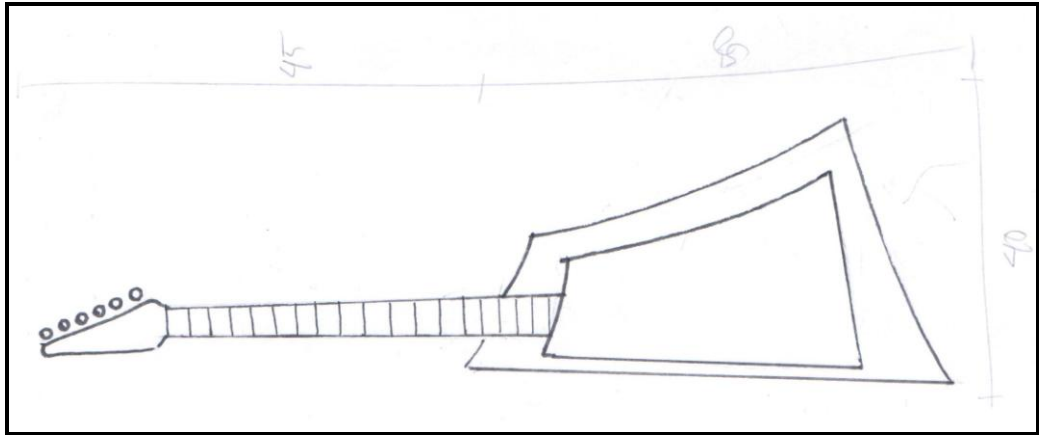
Gambar 13. Sket Alternatif 13
(Dokumentasi: Reno, 2011)



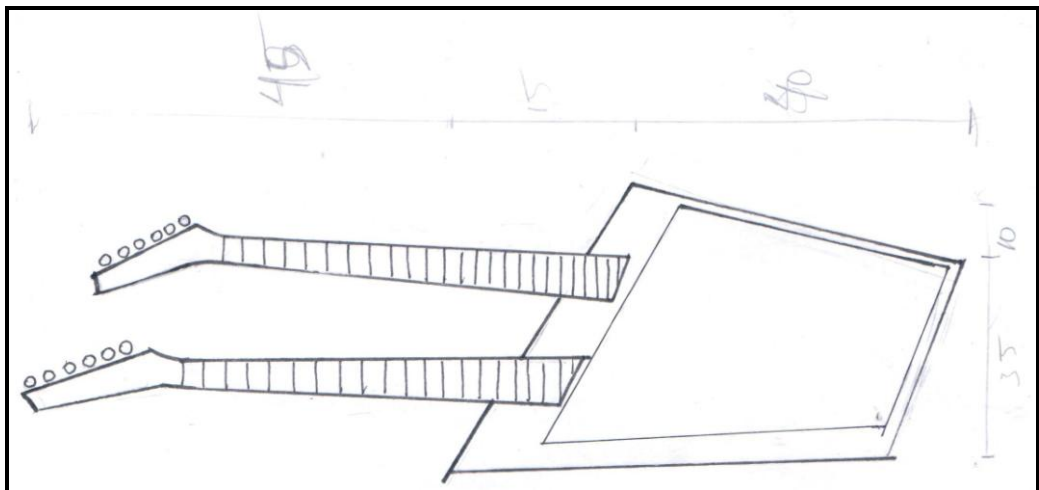
Gambar 14. Sket Alternatif 14
(Dokumentasi: Reno, 2011)



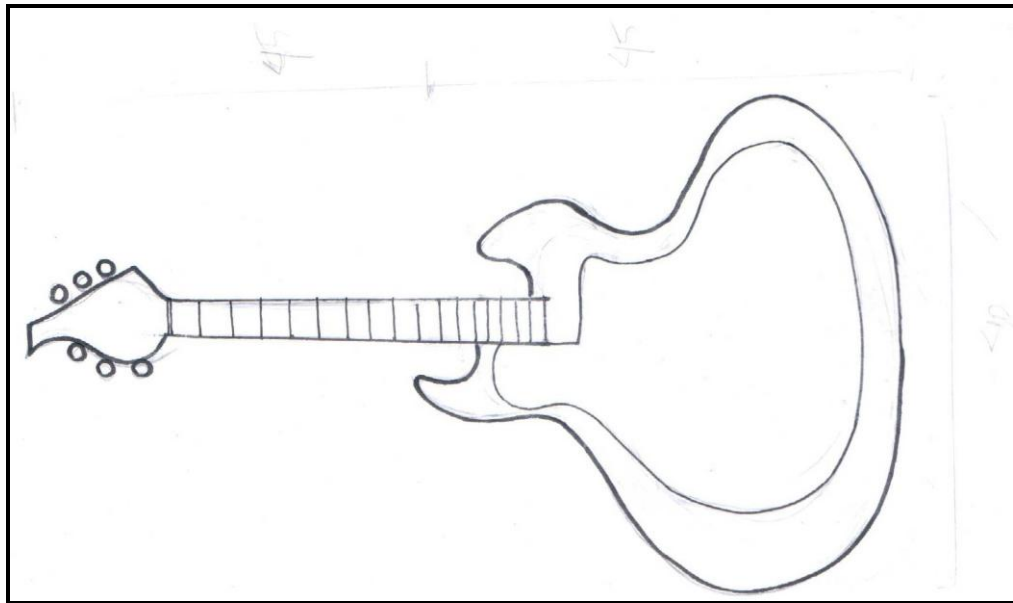
Gambar 15. Sket Alternatif 15
(Dokumentasi: Reno, 2011)



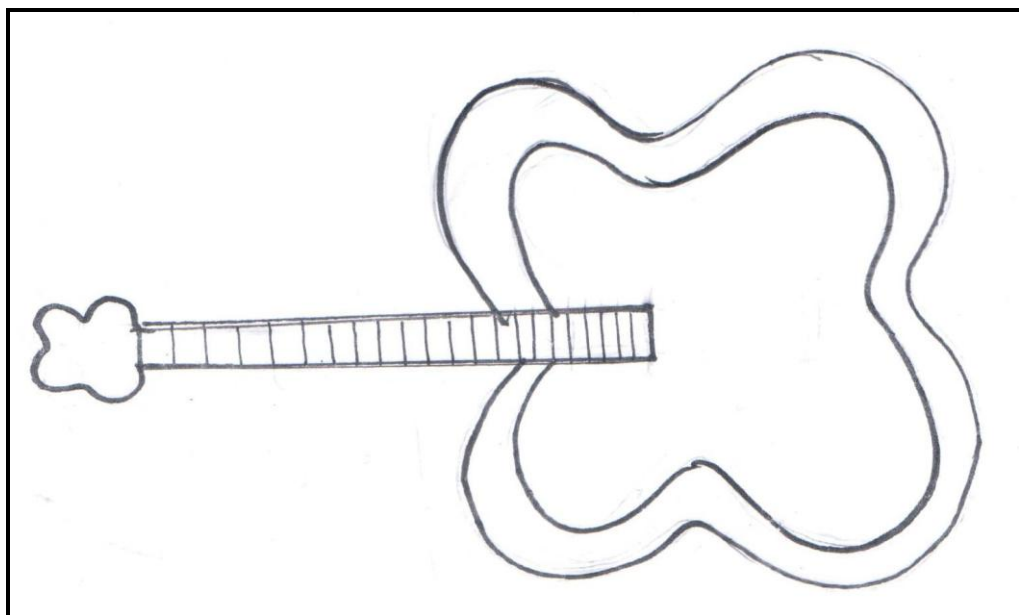
Gambar 16. Sket Alternatif 16
(Dokumentasi: Reno, 2011)



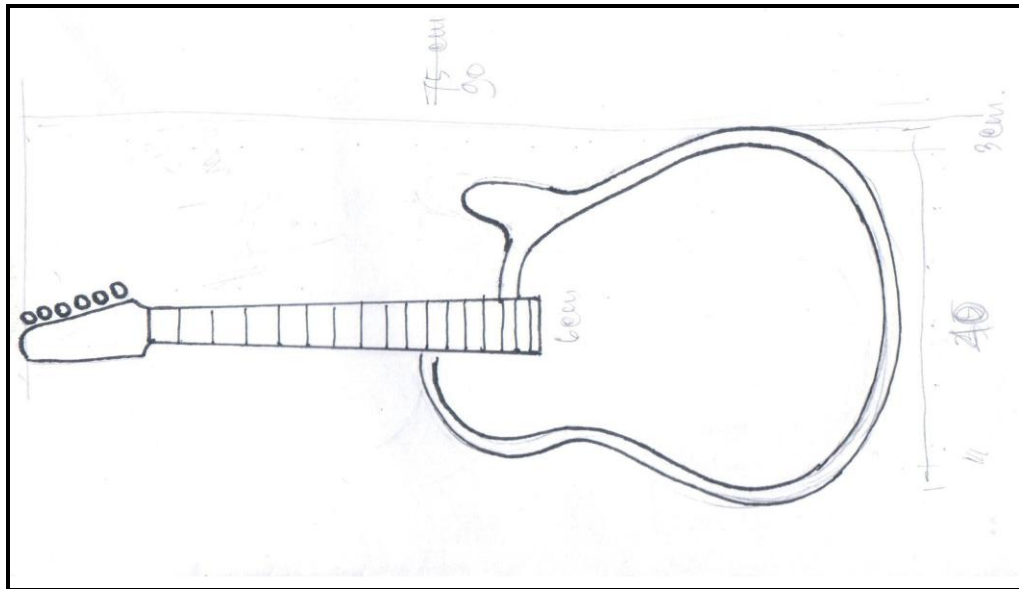
Gambar 17. Sket Alternatif 17
(Dokumentasi: Reno, 2011)



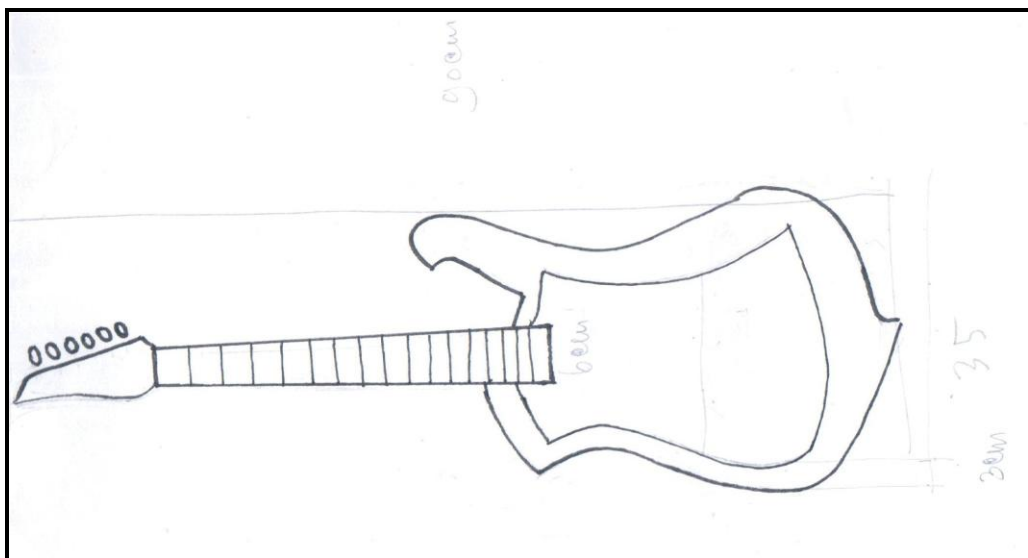
Gambar 18. Sket Alternatif 18
(Dokumentasi: Reno, 2011)



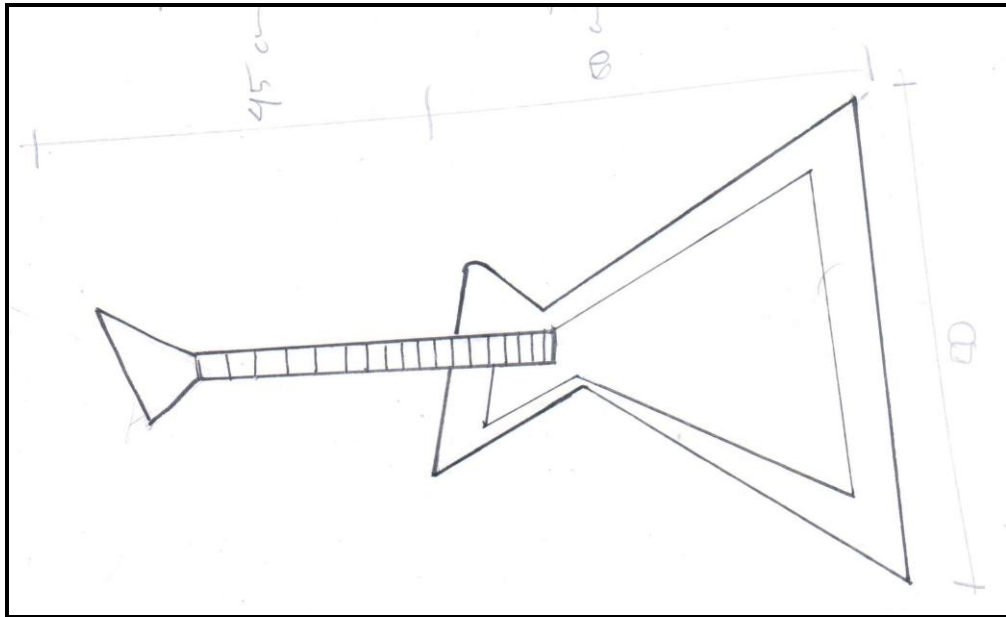
Gambar 19. Sket Alternatif 19
(Dokumentasi: Reno, 2011)



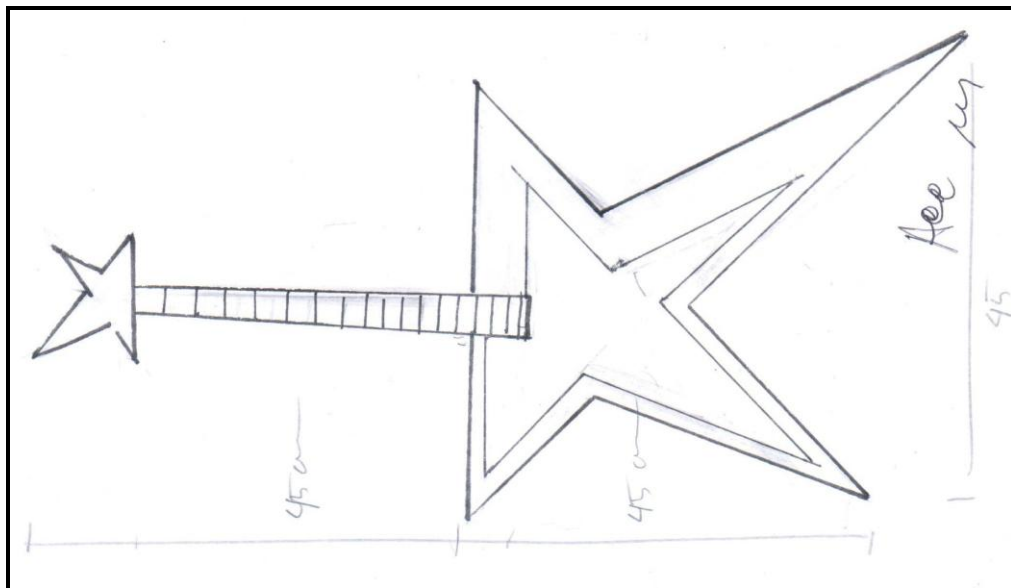
Gambar 20. Sket Alternatif 20
(Dokumentasi: Reno, 2011)



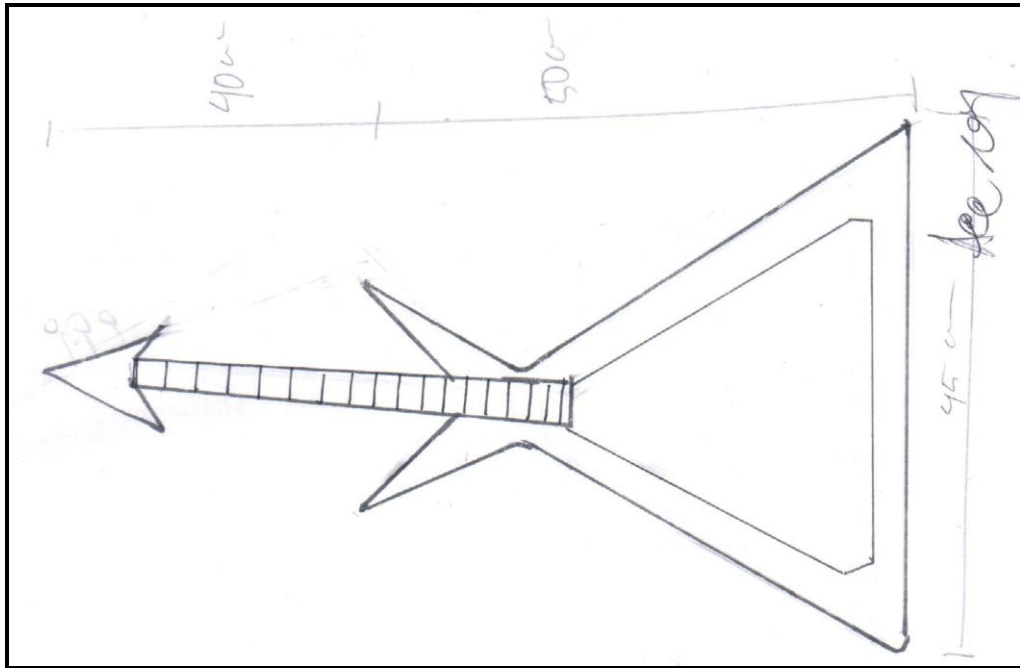
Gambar 21. Sket Alternatif 21
(Dokumentasi: Reno, 2011)



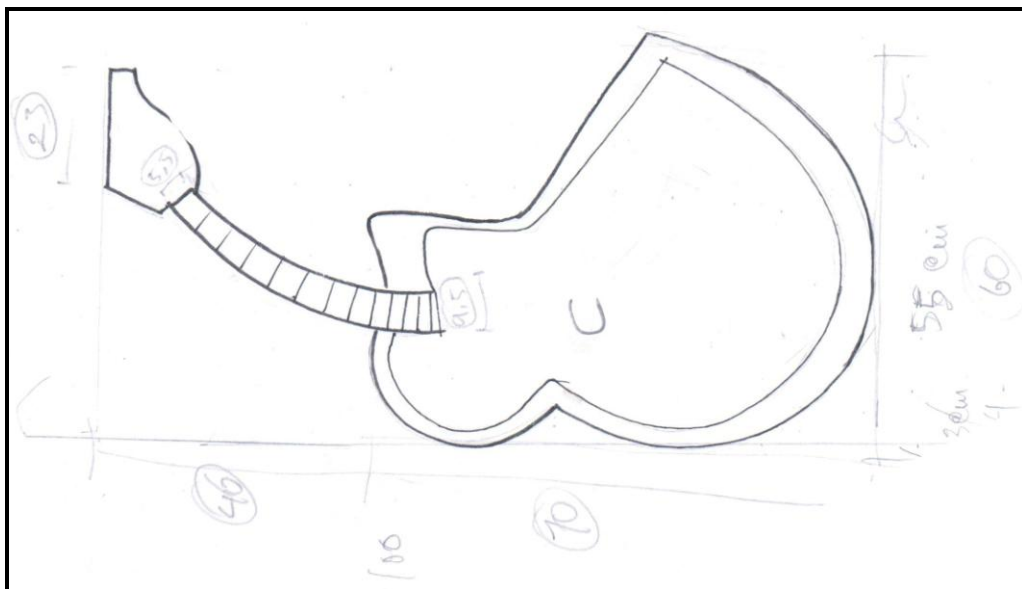
Gambar 22. Sket Alternatif 22
(Dokumentasi: Reno, 2011)



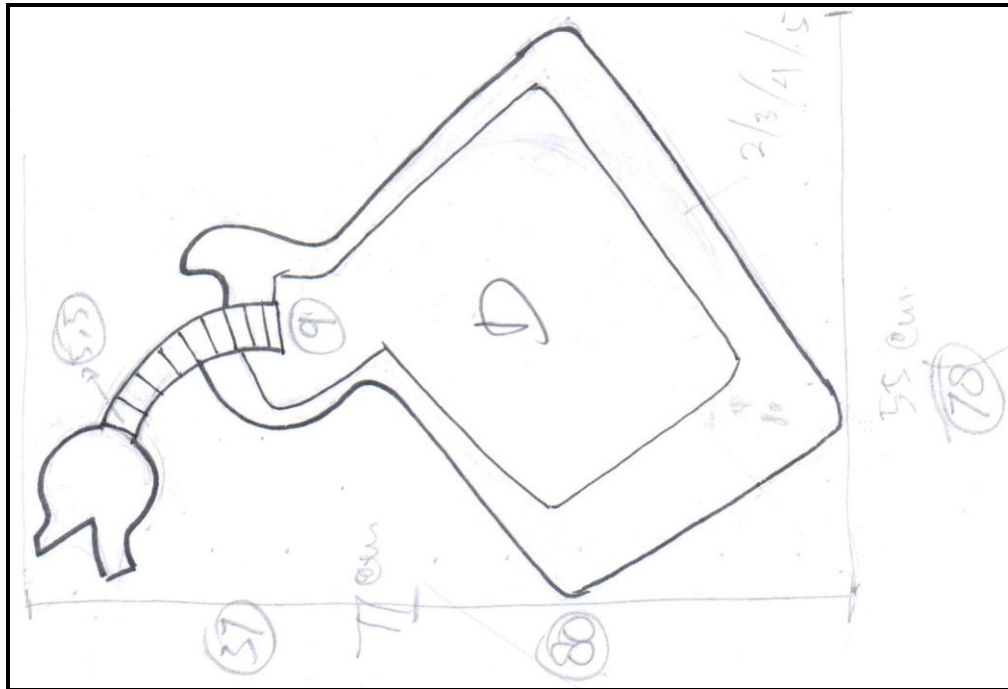
Gambar 23. Sket Alternatif 23
(Dokumentasi: Reno, 2011)



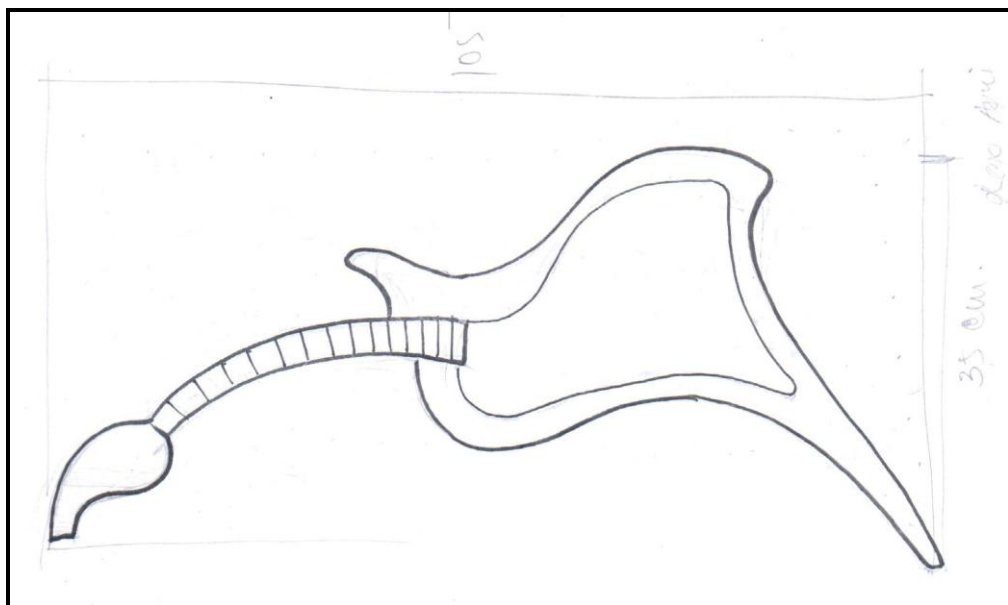
Gambar 24. Sket Alternatif 24
(Dokumentasi: Reno, 2011)



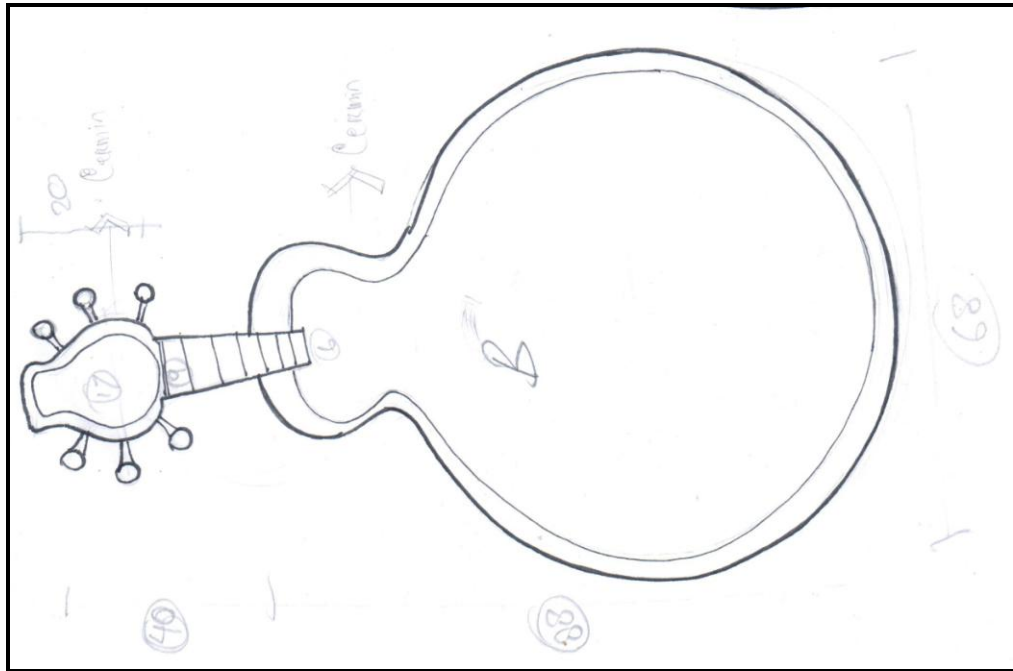
Gambar 25. Sket Alternatif 25
(Dokumentasi: Reno, 2011)



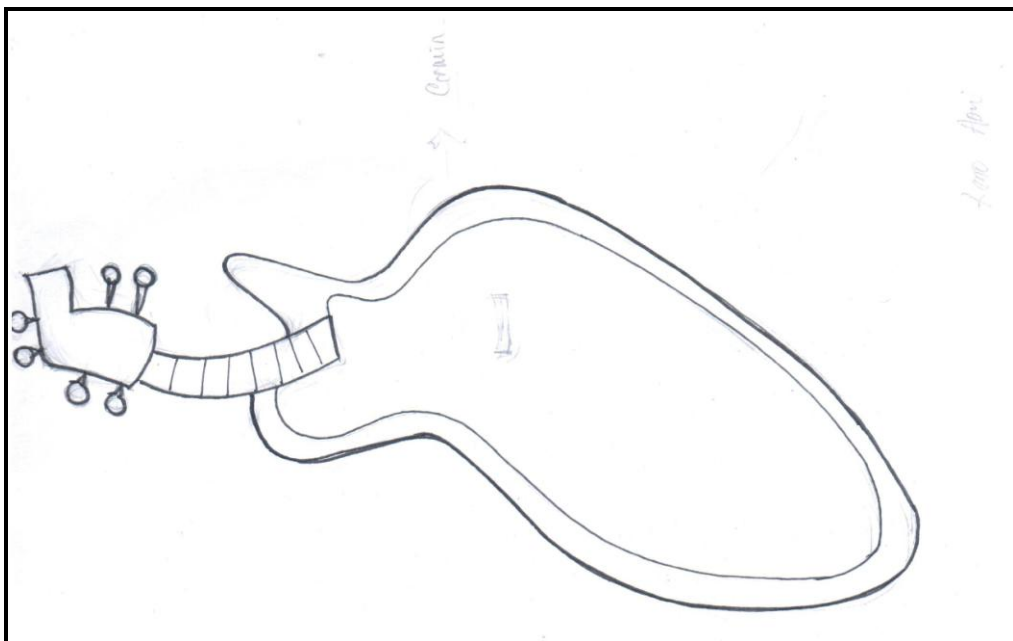
Gambar 26. Sket Alternatif 26
(Dokumentasi: Reno, 2011)



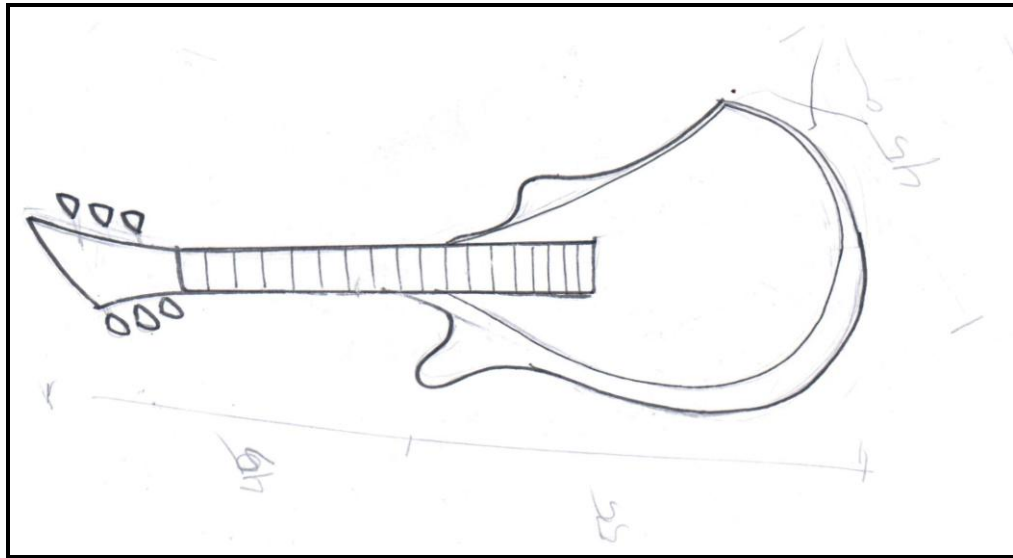
Gambar 27. Sket Alternatif 27
(Dokumentasi: Reno, 2011)



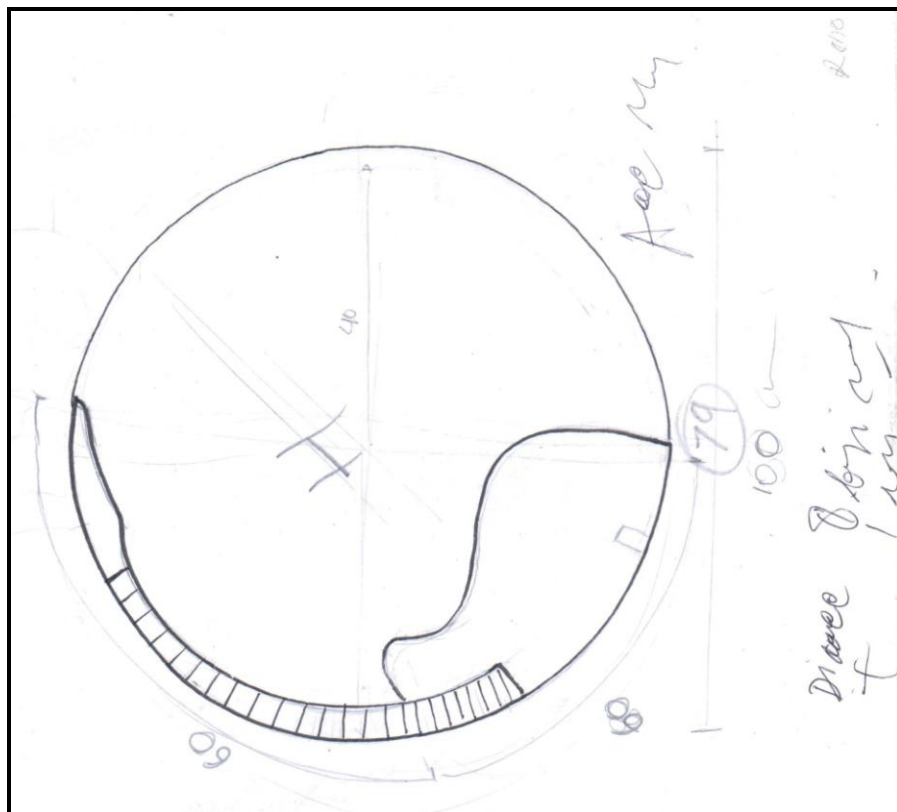
Gambar 28. Sket Alternatif 28
(Dokumentasi: Reno, 2011)



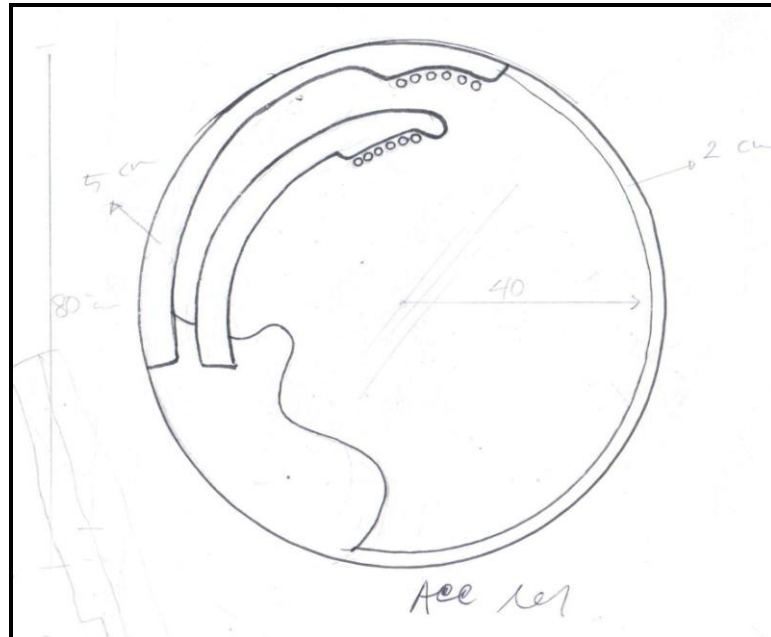
Gambar 29. Sket Alternatif 29
(Dokumentasi: Reno, 2011)



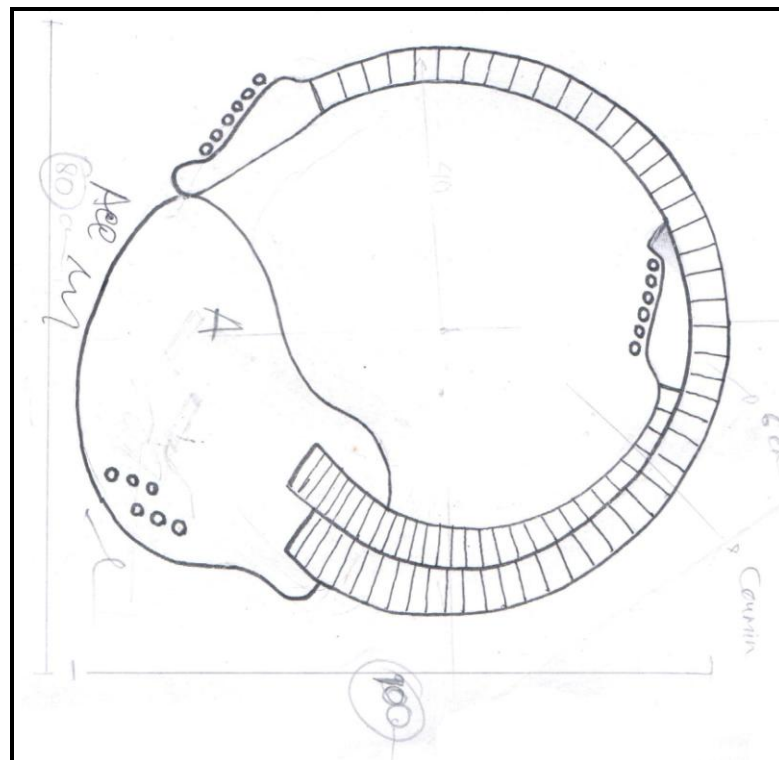
Gambar 30. Sket Alternatif 30
(Dokumentasi: Reno, 2011)



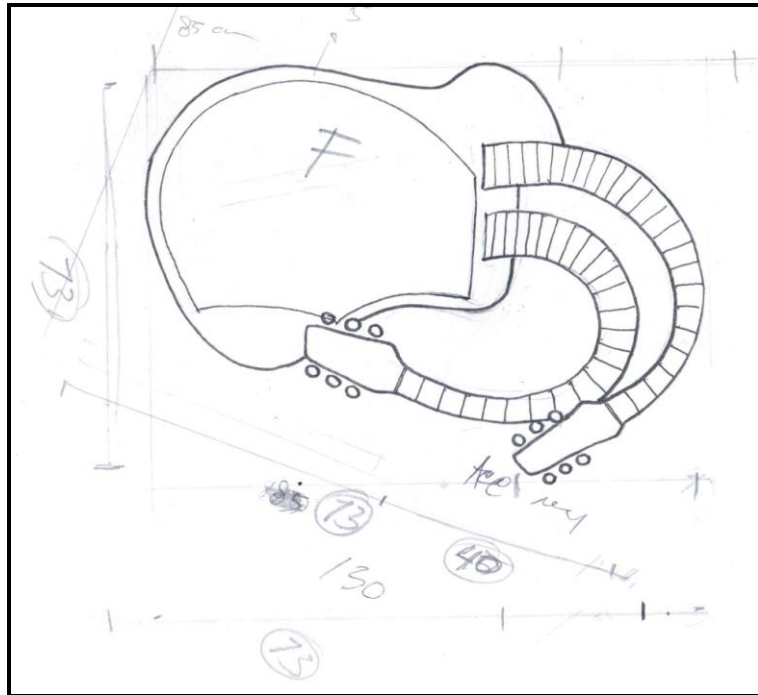
Gambar 31. Sket Alternatif 31
(Dokumentasi: Reno, 2011)



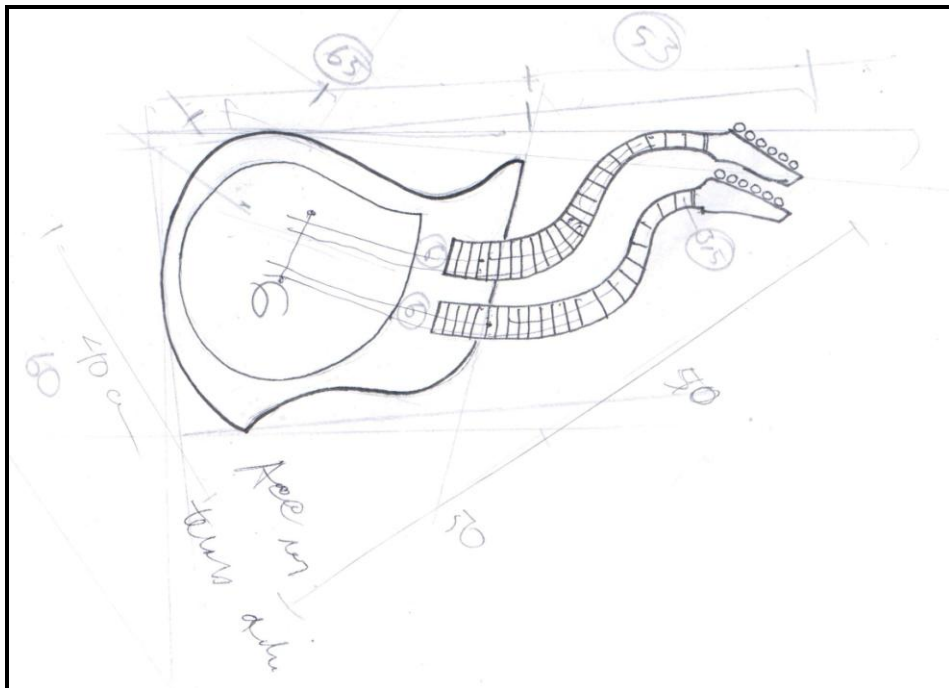
Gambar 32. Sket Alternatif 32
(Dokumentasi: Reno, 2011)



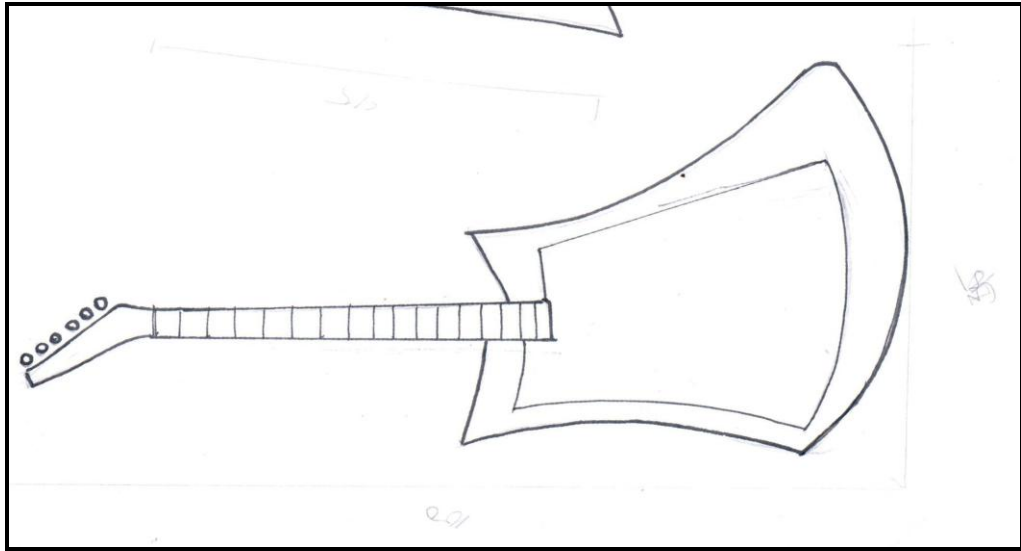
Gambar 33. Sket Alternatif 33
(Dokumentasi: Reno, 2011)



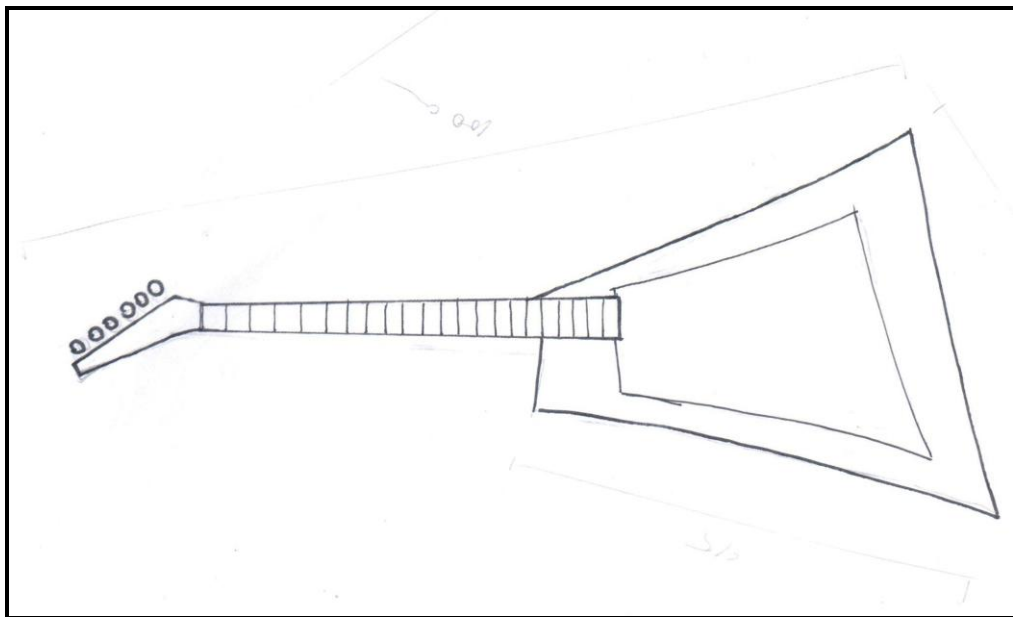
Gambar 34. Sket Alternatif 34
(Dokumentasi: Reno, 2011)



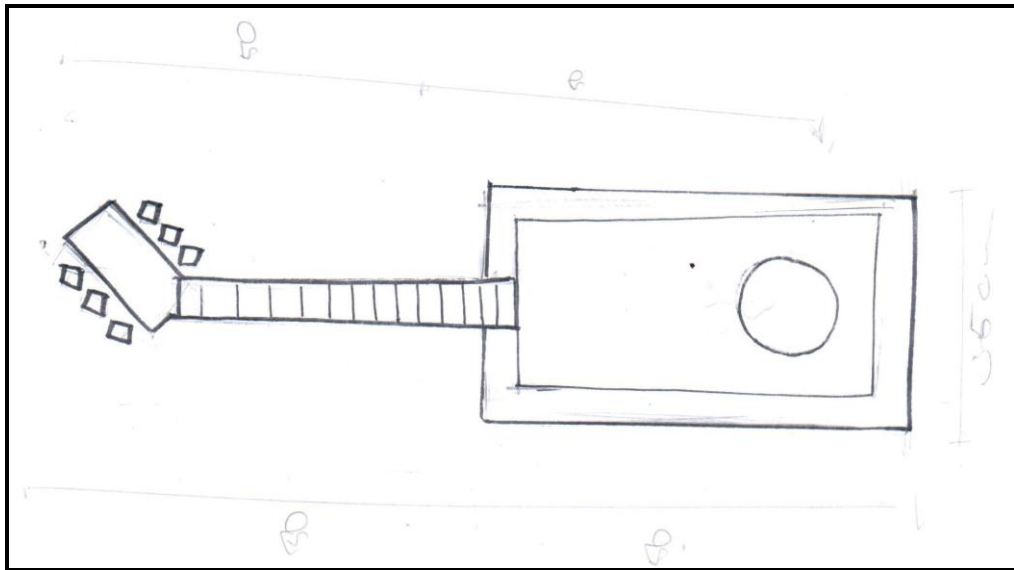
Gambar 35. Sket Alternatif 35
(Dokumentasi: Reno, 2011)



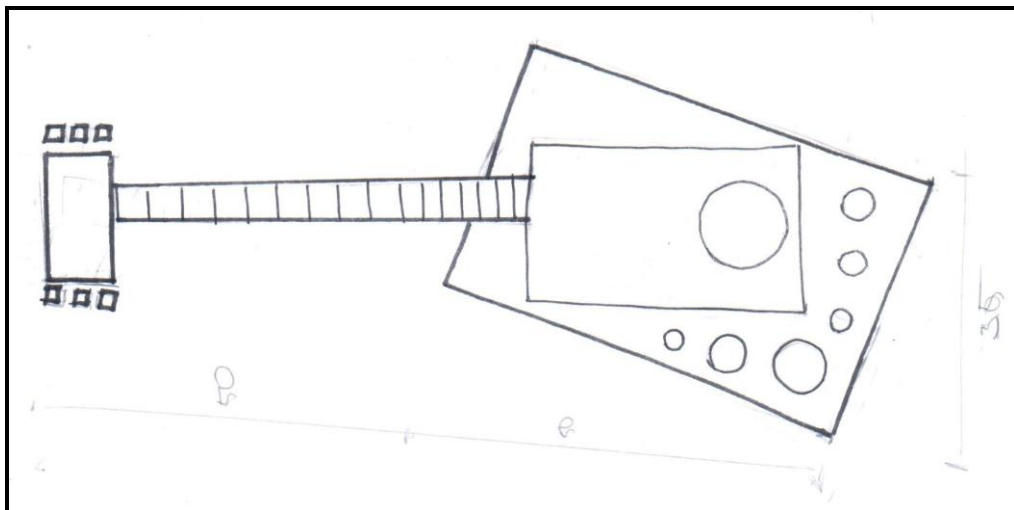
Gambar 36. Sket Alternatif 36
(Dokumentasi: Reno, 2011)



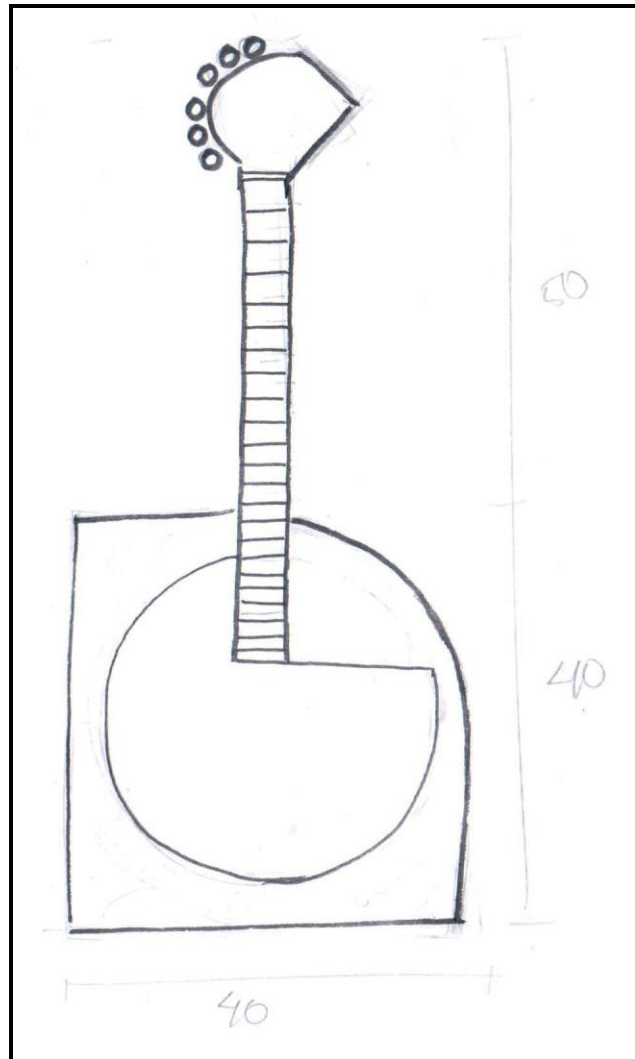
Gambar 37. Sket Alternatif 37
(Dokumentasi: Reno, 2011)



Gambar 38. Sket Alternatif 38
(Dokumentasi: Reno, 2011)



Gambar 39. Sket Alternatif 39
(Dokumentasi: Reno, 2011)

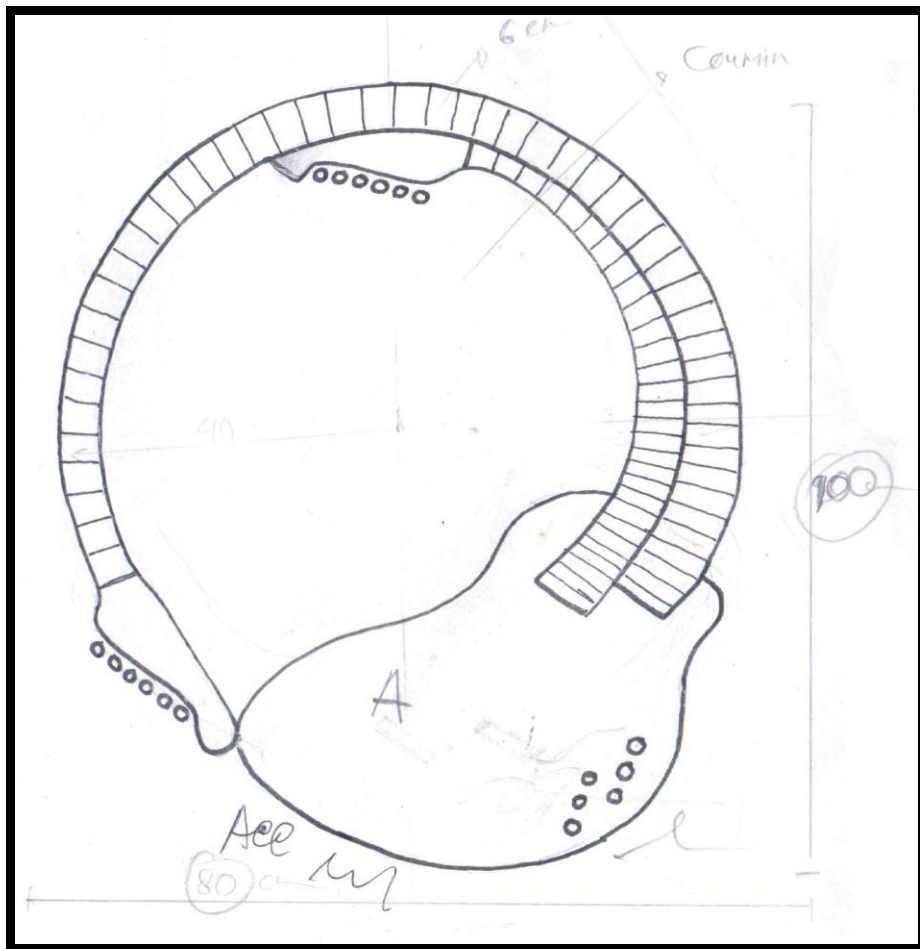


Gambar 40. Sket Alternatif 40
(Dokumentasi: Reno, 2011)

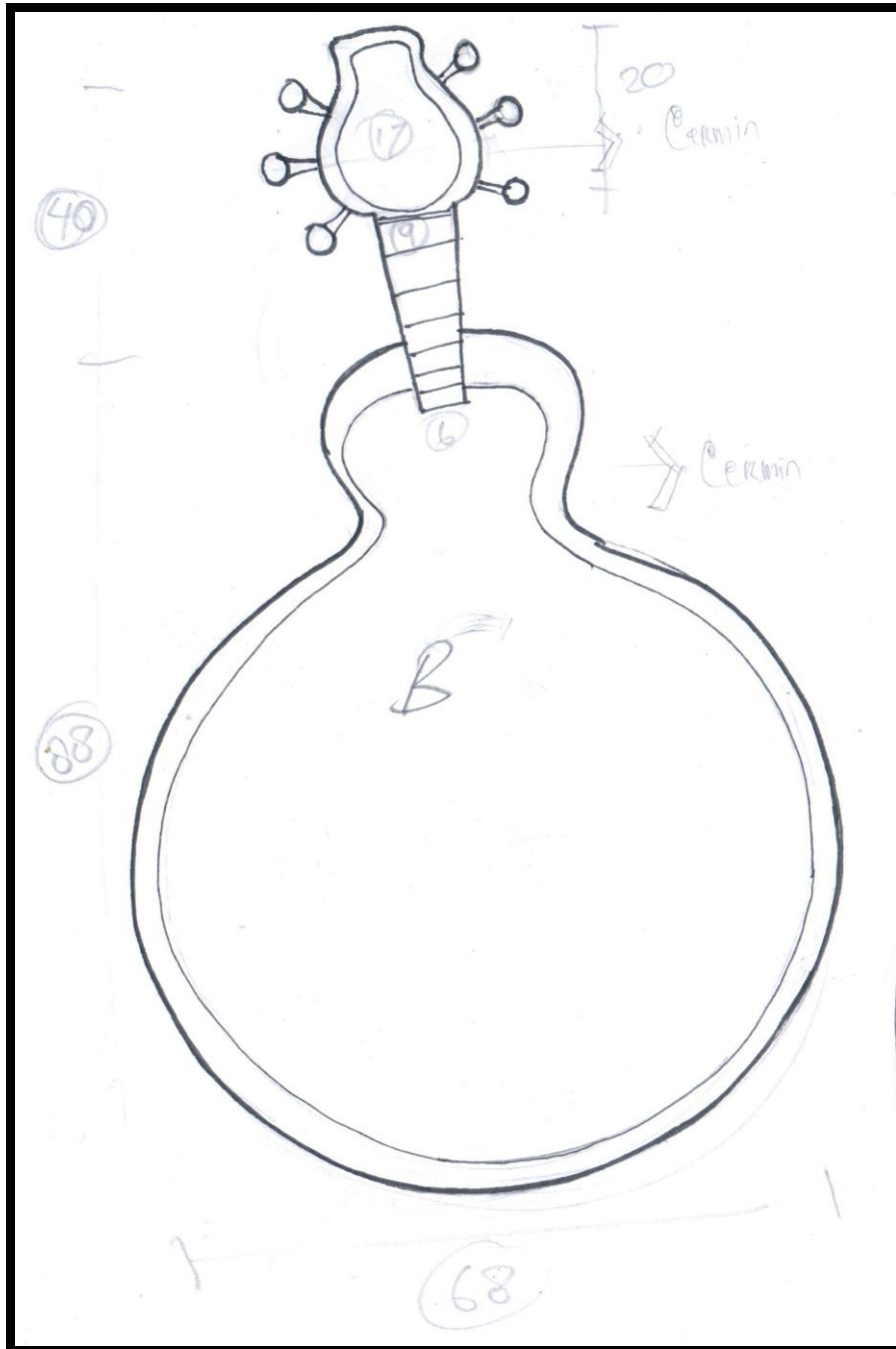
2. Sket Terpilih

Sket terpilih merupakan bagian sket-skets alternatif yang dipilih untuk kemudian akan divisualisasikan kedalam desain atau gambar kerja lengkap

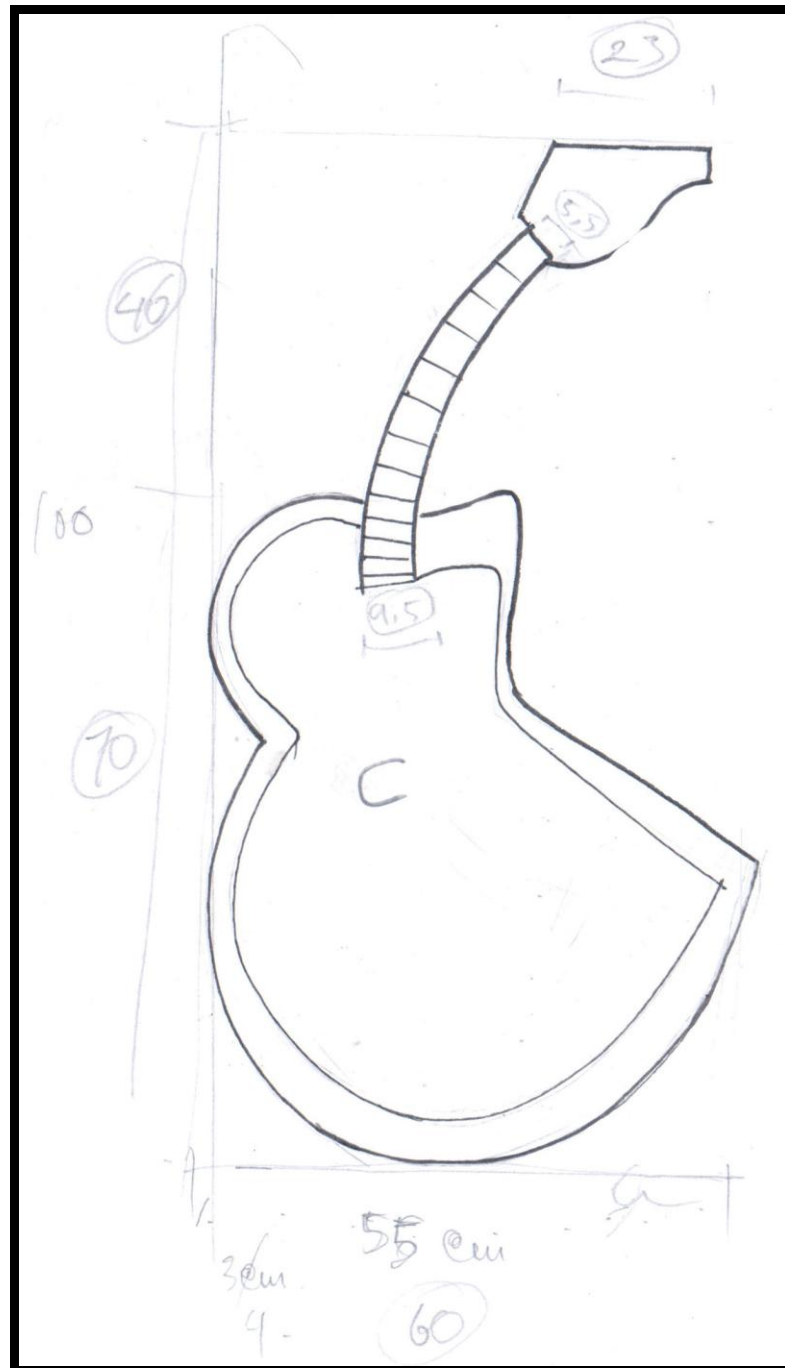
dengan polanya, sebagai acuan dalam memvisualisasikan karya seni yang akan di buat. Sket- sket terpilih tersebut adalah sebagai berikut:



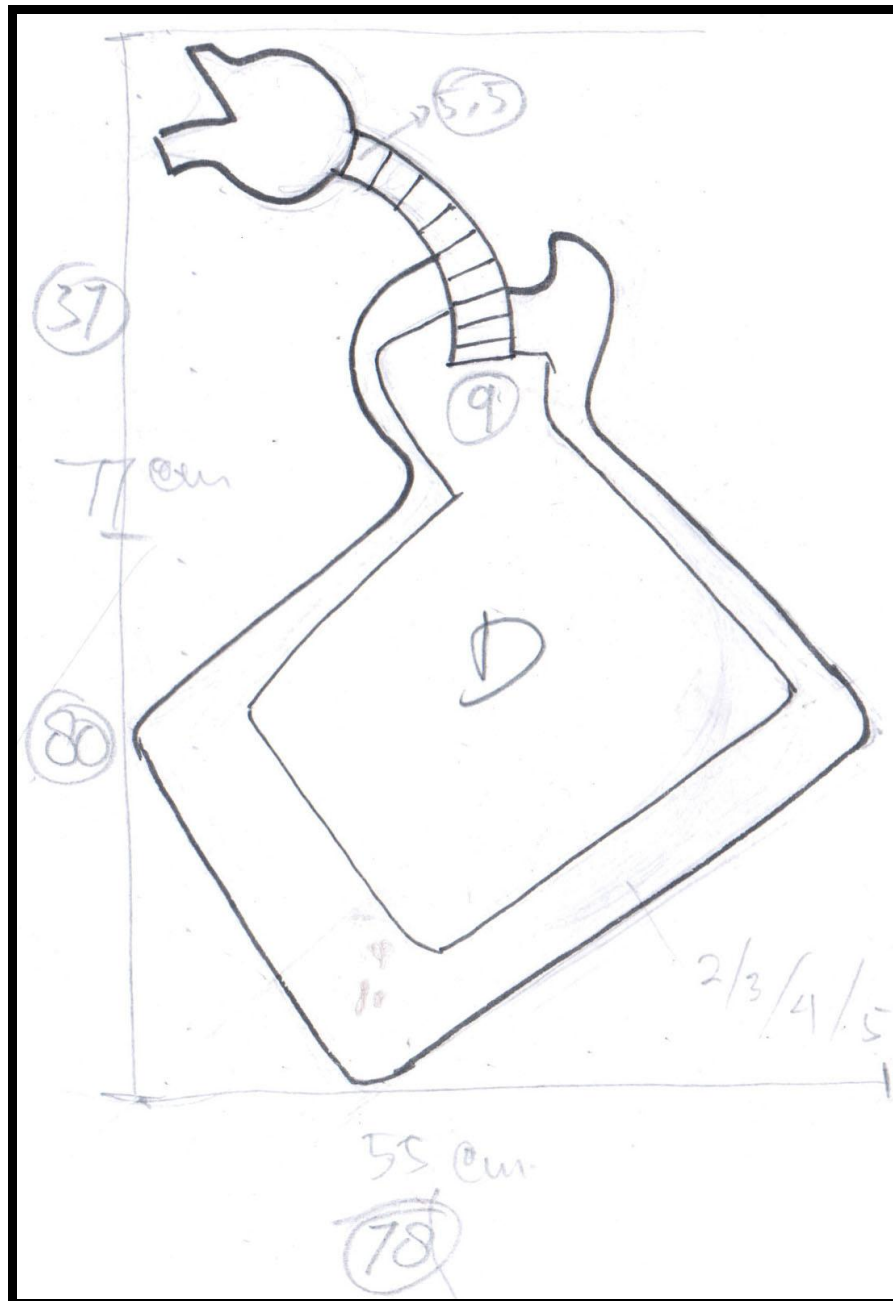
Gambar 41. Sket Terpilih 1
(Dokumentasi: Reno, 2011)



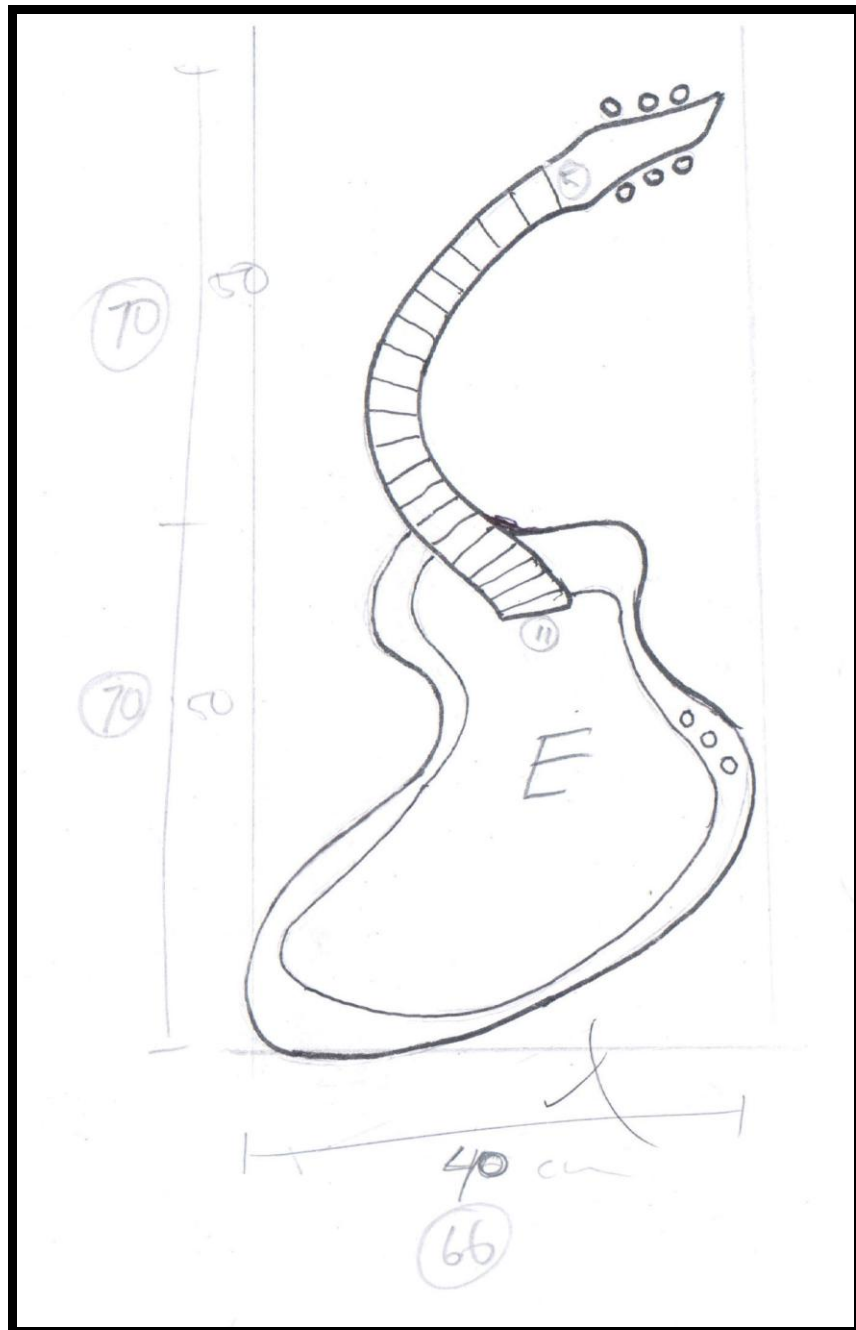
Gambar 42. Sket Terpilih 2
(Dokumentasi: Reno, 2011)



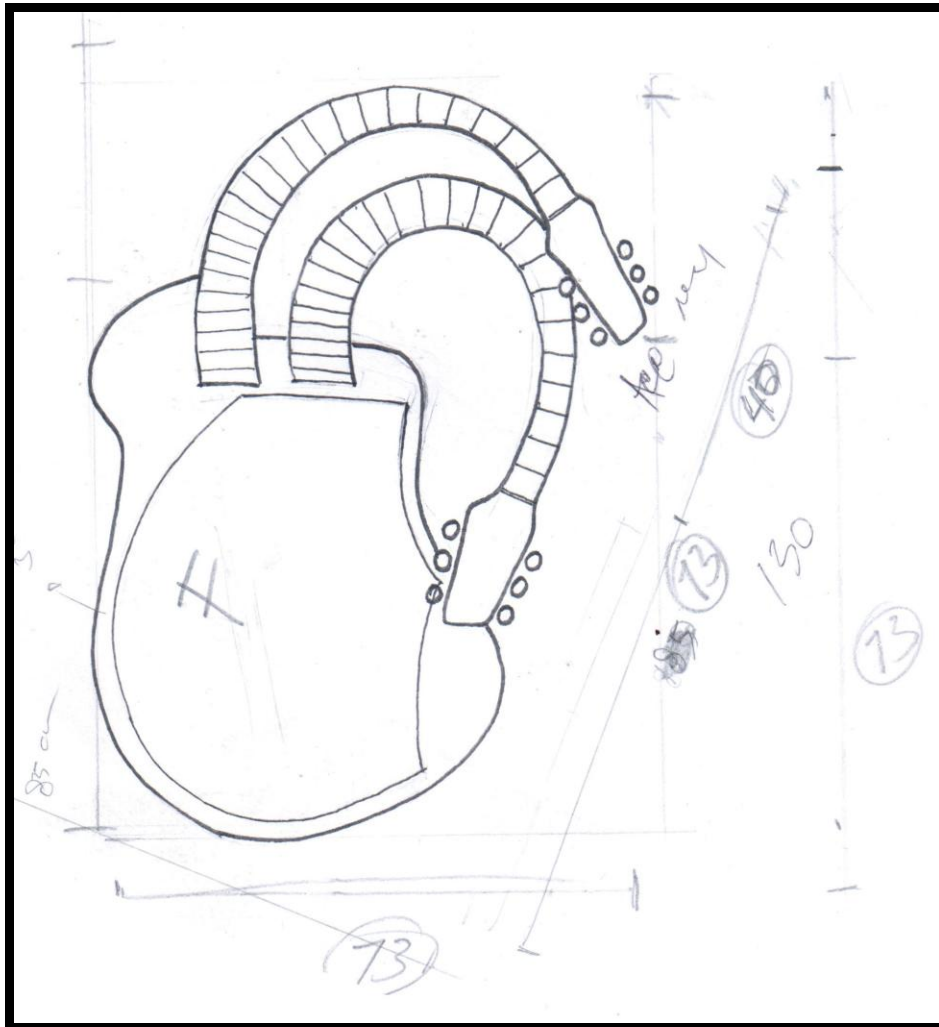
Gambar 43. Sket Terpilih 3
(Dokumentasi: Reno, 2011)



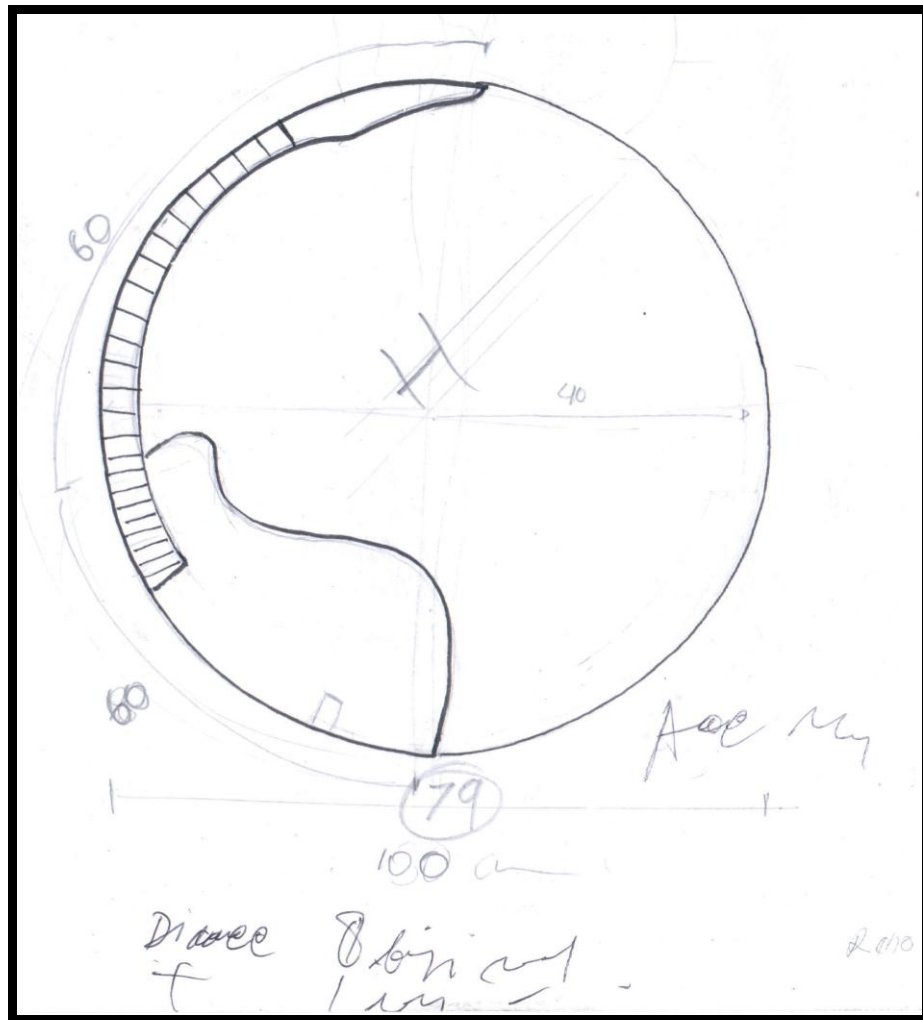
Gambar 44. Sket Terpilih 4
(Dokumentasi: Reno, 2011)



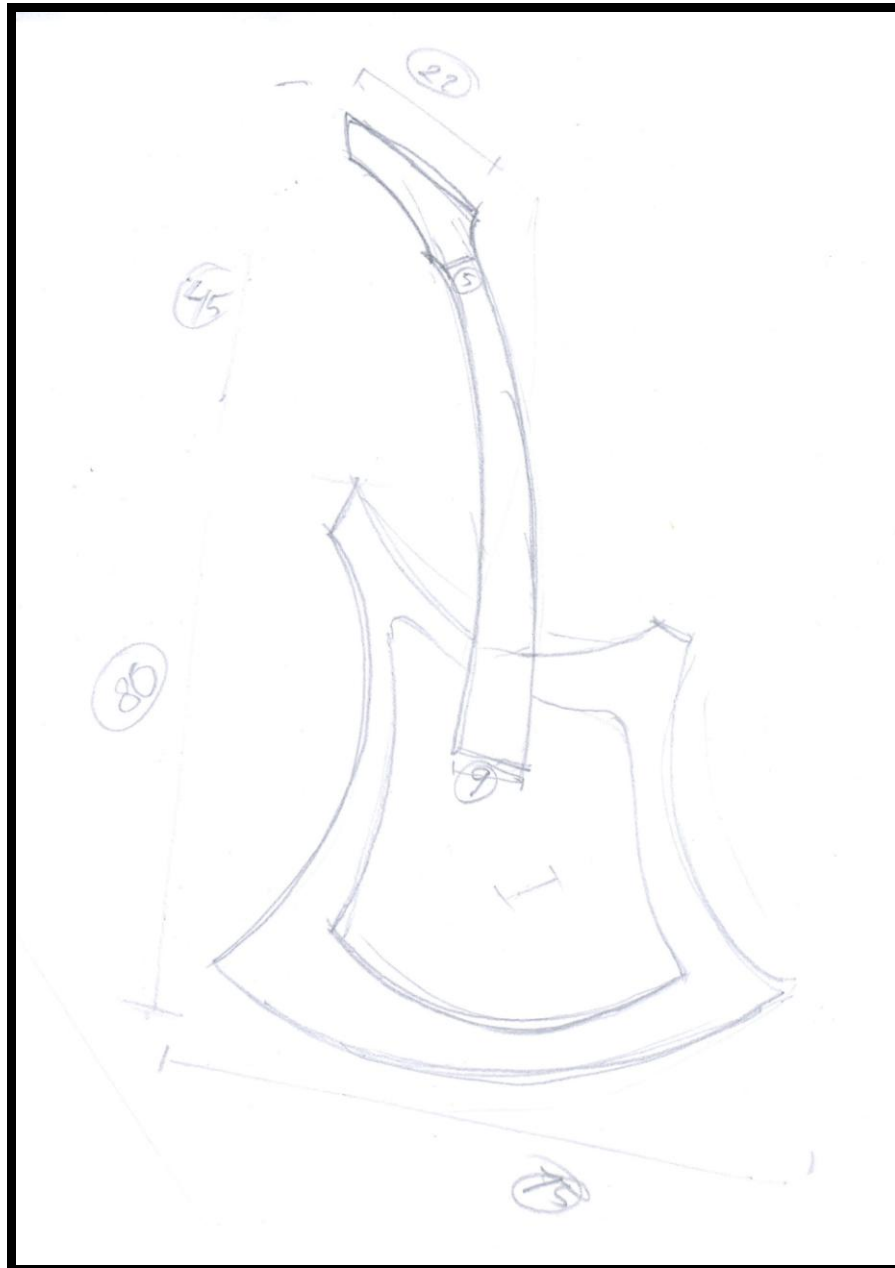
Gambar 45. Sket Terpilih 5
(Dokumentasi: Reno, 2011)



Gambar 46. Sket Terpilih 6
(Dokumentasi: Reno, 2011)



Gambar 48. Sket Terpilih 8
(Dokumentasi: Reno, 2011)



Gambar 49. Sket Terpilih 9
(Dokumentasi: Reno, 2011)

3. Desain (Gambar Kerja)

Desain terpilih atau gambar kerja dibuat dengan berpedoman pada sket-skets terpilih. Pembuatannya pun harus mempertimbangkan beberapa faktor yang berkaitan dengan prinsip-prinsip desain yang ada, tidak bisa sembarang atau tanpa perhitungan yang matang. Dalam berkarya seni rupa kerajinan prinsip-prinsip desain yang perlu diperhatikan dalam hal ini antara lain: a. Kesederhanaan b. Keselarasan c. Irama d. Kesatuan e. Keseimbangan.

Desain (gambar kerja) meliputi gambar perspektif dan gambar proyeksi. Gambar perspektif adalah gambar yang berfungsi untuk lebih memperjelas detail gambar kerja, dan memperlihatkan minimal dua sudut pandang benda kerja yakni sudut pandang atas, depan atau samping. Gambar proyeksi berupa gambar tampak depan, tampak samping, tampak atas dan bila perlu ditambah dengan gambar tampak belakang atau bawah.

Adapun desain (Gambar kerja) karya seni kayu berupa bingkai cermin di sini hanya meliputi gambar tampak depan dan detail rangkaian lengkap dengan detail ukuran. Hal tersebut karena karakteristik bentuk karya tersebut termasuk jenis karya berwujud datar yang bersifat dua dimensional, yaitu hanya dapat dilihat atau dinikmati dari muka (depan) saja sehingga yang sangat diperlukan adalah keterangan mengenai ukuran panjang dan lebarnya serta detail lainnya. Gambar-gambar kerja masing-masing karya mulai dari karya 1-9 tersebut dapat di lihat pada bagian lampiran.

B. Perwujudan Karya

1. Persiapan Bahan dan Alat

a. Bahan

Perwujudan karya seni ini menggunakan dua jenis bahan, yaitu:

1. Bahan Pokok

Bahan pokok yang digunakan adalah blockboard. Umumnya terdiri dari tiga lapisan kayu. Mempunyai ukuran tebal yang bermacam-macam 0,9 – 1,8 cm. Dengan panjang lebar 122 x 244 cm. Terdiri dari satu lapis lembaran kayu yang dilapis 2 lembar kayu yang lebih tipis. Umumnya lapisan luar blockboard mempunyai tebal antara 0,5 – 2 mm. Lapisan blockboard mempunyai serat yang bermacam-macam, mulai dari serat kayu biasa, serat jati, dan serat-serat lain dengan berbagai corak/motif. Bagian tengah blockboard yang mempunyai dimensi paling besar biasanya menggunakan kayu akasia dan meranti. Penggunaan bahan blockboard dipilih karena bahan ini mempunyai berat lebih ringan dari pada multiplek dan harganya lebih murah dari pada kayu solid/utuh. Ketebalan blockboard yang digunakan adalah 1,8 cm.

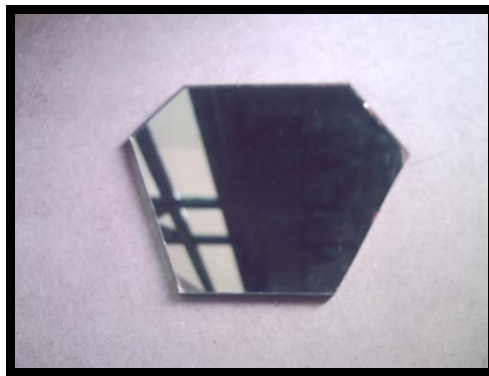


Gambar 50. Blockboard
(Dokumentasi: Reno, 2011)

2. Bahan Pembantu/Penunjang

Bahan pembantu atau penunjang digunakan untuk mendukung penggunaan bahan pokok, sehingga kelancaran proses pembuatan karya dapat selesai sesuai dengan desain yang dirancang sebelumnya. Bahan pembantu yang dimaksudkan adalah sebagai berikut:

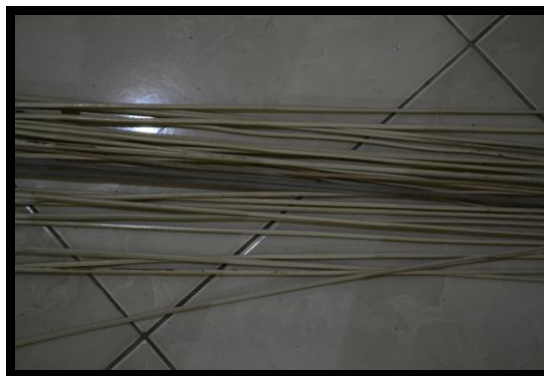
- a. Cermin : dipasang pada bingkai



Gambar 51. Cermin
(Dokumentasi: Reno, 2011)

- b. Tuning dan Fret:

Fret dipasang pada leher gitar (neck)



Gambar 52. lidi aren
(Dokumentasi: Reno, 2011)

- c. Lem G: digunakan untuk merekatkan fret ke leher (neck) gitar



Gambar 53. Lem G
(Dokumentasi: Reno, 2011)

- d. Lem Fox: digunakan untuk merekatkan konstruksi leher (neck) dan badan gitar



Gambar 54. Lem Fox
(Dokumentasi: Reno, 2011)

- e. Dempul Alfaglos: digunakan untuk mengisi serat kayu dan menambal/mendempul serat blockboard

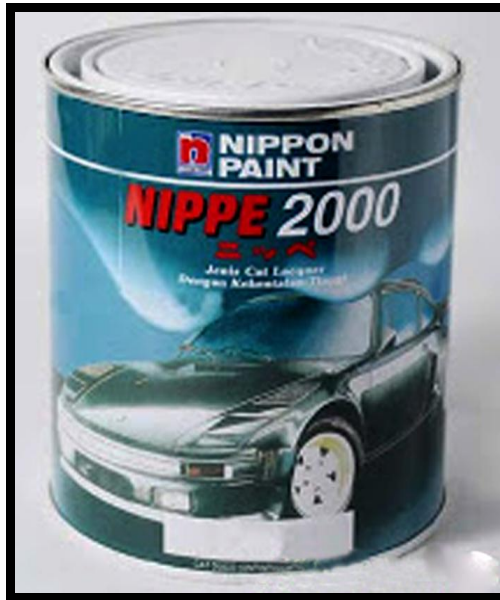


Gambar 55. Dempul Alfaglos
(Dokumentasi: Reno, 2011)

3. Bahan Finishing

Bahan finishing adalah bahan yang digunakan untuk proses penyelesaian akhir karya seni. Bahan finishing yang digunakan dalam penyelesaian akhir karya seni bingkai cermin ini adalah cat duco dengan menggunakan teknik semprot dan dilapisi dengan clear melamin. Cat duco dipilih karena memiliki sifat menutup serat kayu dan menampilkan warna warna menarik. Selain itu proses pelapisan finishing cat duco dapat dilakukan lebih cepat, produk yang dihasilkan lebih awet dan meningkatkan nilai jual.





Gambar 56. Cat Duco, Epoxy, Clear Gloss, Thiner
(Dokumentasi: Reno, 2011)

b. Alat

Peralatan yang digunakan dalam proses pembuatan karya tersebut adalah:

1. Jig Saw: digunakan untuk memotong/membentuk multiplek, jigsaw digunakan karena dapat menjangkau bentuk-bentuk lengkung.



Gambar 57. Jig Saw
(Dokumentasi: Reno, 2011)

2. Mesin Profil: digunakan untuk membuat sponing untuk tempat kaca.



Gambar 58. Mesin Profil
(Dokumentasi: Reno, 2011)

3. Mesin Bor: digunakan untuk melubang benda kerja, memudahkan jigsaw pada waktu memotong bagian tengah.



Gambar 59. Mesin Bor
(Dokumentasi: Reno, 2011)

4. Scrap: Berfungsi sebagai alat aplikasi tahap pemplamiran pada permukaan benda kerja. Dengan cara ditekan berulang-ulang, maka bahan dempul plastik (polyester putty) mampu menutup lubang-lubang kecil pada permukaan produk.



Gambar 60. Scrap
(Dokumentasi: Reno, 2011)

5. Amplas: digunakan untuk menghaluskan benda kerja.



Gambar 61. Amplas
(Dokumentasi: Reno, 2011)

6. Kompresor: Berfungsi sebagai tenaga pendorongan udara hingga batas tertentu untuk kemudian disalurkan melalui selang, sehingga mampu mengoperasikan spray gun atau pistol tabung tekan. Ukuran kompresor bermacam-macam, sesuaikan dengan pemakaian dan bentuk produk yang akan dilapis dengan cat duko.



Gambar 62. Kompresor
(Dokumentasi: Reno, 2011)

7. Spray Gun: Bermanfaat sebagai media semprot terhadap benda kerja.



Gambar 63. Spray Gun
(Dokumentasi: Reno, 2011)

8. Pensil: digunakan untuk menggambar pola pada multiplek



Gambar 64. Pensil
(Dokumentasi: Reno, 2011)

2. Proses Pembuatan Karya

Dalam proses pembuatan karya berupa bingkai cermin ini meliputi beberapa tahapan yaitu proses desain/pola, proses pembentukan dan finishing. Adapun uraiannya adalah sebagai berikut:

a. Proses desain

Pengertian desain seperti yang diungkapkan oleh Murtihadi (dalam D. Rossasih, 2009: 25) bahwa desain memiliki dua pengertian jika ditinjau dari dua sudut pandang, yakni sudut pandang umum dan khusus. Dari sudut pandang umum, pengertian desain adalah rancangan, gambar rencana, gambar untuk merencanakan suatu bentuk benda, gambar rencana suatu karya, konsep suatu rencana. Sedangkan dalam arti khusus, desain adalah sesuatu yang ada kaitannya dengan kegunaan benda. Desain tersebut dibuat sesuai dengan daya guna dan ketepatan bahannya, sebab meskipun desain tersebut tampak baik, tetapi jika dalam pemilihan bahannya kurang tepat, maka hasilnya pun akan kurang sesuai (tidak memuaskan). Dalam hal ini, desain bentuk dan bahan bakunya tidak dapat dipisahkan, disamping keindahan (estetik) nya juga harus menjadi pertimbangan.

b. Proses Pembentukan Karya

1. Pemindahan gambar

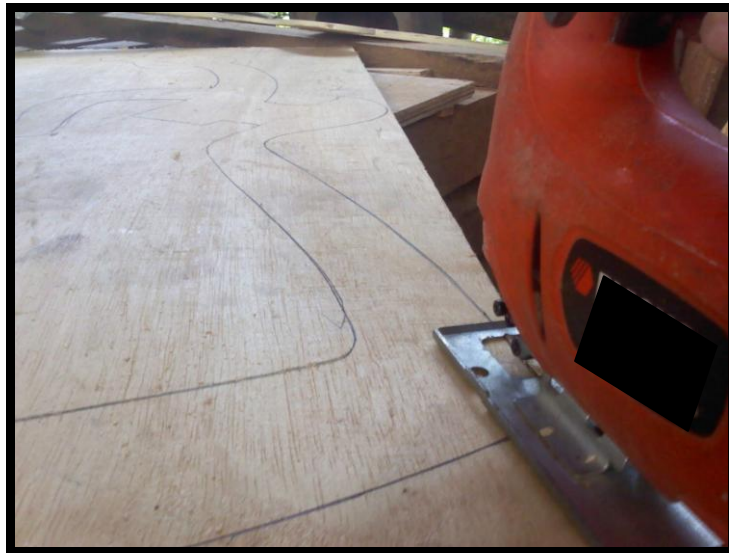
Memindahkan gambar sket ke multiplek dengan menggunakan pensil. Pemindahan dilakukan dengan cara menggambar langsung pada papan multiplek dengan pedoman gambar kerja.



Gambar 65. Pola jadi
(Dokumentasi: Reno, 2011)

2. Pemotongan

Setelah gambar tersalin pada multiplek dipotong dengan menggunakan jigsaw mengikuti pola.



Gambar 66. Pemotongan
(Dokumentasi: Reno, 2011)

3. Membuat tempat cermin

Setelah dipotong pada sisi luar dan dalamnya selanjutnya adalah membuat sponing untuk tempat cermin menggunakan mesin profil.



Gambar 67. Merouter
(Dokumentasi: Reno, 2011)

4. Menebalkan stang

Stang ditebalkan dengan menambahkan multiplek 5mm pada stang. Sebelumnya stang dimalkan dulu pada multiplek 5mm kemudian dipotong dengan jigsaw dan direkatkan dengan lem kayu.

5. Pengamplasan awal

Benda kerja dihaluskan dengan amplas 80.

6. Pendempulan

. Setelah halus proses selanjutnya yaitu pendempulan. Pendempulan menggunakan bahan dempul plastik (polyester putty) dengan alat bantu sekrap. Beri tambahan resin polyester secukupnya dan aduk hingga homogen betul. Polesan pertama dimulai dengan tipis-tipis, tunggu beberapa saat hingga kering sebelum lapisan berikutnya dikerjakan. Dempul ini

mempunyai kelebihan pada tingkat kekerasan, kekuatan dan cepat kering dalam beberapa menit menutup pori-pori multiplek.



Gambar 68. Pendempulan
(Dokumentasi: Reno, 2011)

7. Pengamplasan kedua.

Amplas permukaan benda kerja hingga rata dengan kertas amplas nomor 240 dengan bantuan balok amplas kayu. Pekerjaan ini dilakukan dengan teliti agar tidak ada permukaan benda kerja yang terlewatkan. Bila masih ada permukaan yang berlobang atau pendempulan yang kurang rata maka proses pendempulan di ulangi lagi pada bagian tersebut, kemudian diampas lagi dengan amplas no. 240.



Gambar 69. Pengamplasan
(Dokumentasi: Reno, 2011)

8. Finishing

a. Epoxy

Setelah pori-pori benar-benar tertutup semua dan tidak ada bagian yang berlobang dan sudah diampelas hingga halus selanjutnya dilakukan pelapisan dengan epoxy. Langkah ini dilakukan agar permukaan benda kerja memperoleh lapisan yang rata dan halus. Pengolesan epoxy dapat dilakukan dengan spray gun / pistol dengan tipis-tipis sampai rata. Selanjutnya setelah kering dilakukan pengamplasan tahap kedua. Gunakan amplas nomor 180-240 dengan bantuan balok amplas dari kayu. Amplas permukaan benda kerja dengan hati-hati agar menghasilkan bidang kerja yang halus dan rata.



Gambar 70. Pelapisan dasar
(Dokumentasi: Reno, 2011)

b. Pendasaran

Sebelum dilakukan pewarnaan benda kerja dicat warna dasar putih agar pengecatan merata. Selain itu cat dasar putih akan menjadi variasi warna corak pada bodi cermin gitar. Proses pendasaran dikerjakan dengan teknik semprot.



Gambar 71. Pengecatan dasar
(Dokumentasi: Reno, 2011)

c. Pewarnaan

Pada kepala cermin gitar dicat dengan warna coklat muda. Agar cat tidak mengenai bidang lain maka ditutup dengan karton. Pengecatan dikerjakan dengan teknik semprot.



Gambar 72. Pewarnaan
(Dokumentasi: Reno, 2011)

Proses pewarnaan bagian bodi cermin gitar dikerjakan dengan teknik semprot. Untuk membuat motif dilakukan dengan cara menutup benda kerja dengan ranting pohon, kemudian disemprot dengan cat warna sesuai dengan keinginan. Teknik ini bernama teknik “Semprot Ranting”.



Gambar 73. Pewarnaan
(Dokumentasi: Reno, 2011)

Pengecatan pada stang cermin gitar dikerjakan dengan teknik kuas untuk mendapatkan tekstur seperti kayu. Stang cermin gitar dicat dengan warna coklat tua.



Gambar 74. Pewarnaan
(Dokumentasi: Reno, 2011)

d. Pemasangan fret

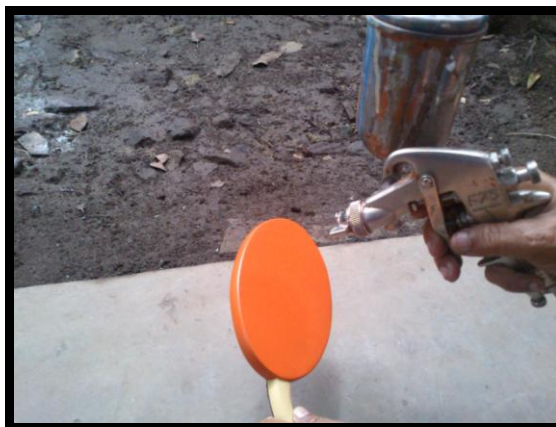
Fret terbuat dari lidi pohon aren yang dibelah. Jumlah dan jarak pemasangan fret disesuaikan dengan panjang stang. Setelah itu dipotong sesuai dengan lebar stang kemudian dilem dengan lem G.



Gambar 75. Pemasangan Fret
(Dokumentasi: Reno, 2011)

e. Finishing akhir

Proses selanjutnya benda kerja difinishing akhir dengan menggunakan clear glossy. Finishing akhir dikerjakan dengan teknik semprot.



Gambar 76. Finishing Clear
(Dokumentasi: Reno, 2011)

3. Deskripsi karya

Berikut ini akan dibahas satu per satu dari karya atau produk yang diciptakan, dengan mengambil gitar sebagai ide penciptaan macam-macam bingkai cermin. Adapun karya-karya tersebut adalah :

A. Macam-macam bingkai

1. Macam-macam bingkai Gitar 1



Gambar 77. Macam-macam bingkai Gitar 1
(Dokumentasi: Reno, 2011)

Produk bingkai cermin ini memiliki ukuran panjang 82 cm, lebar 96 cm, panjang body 54 cm, lebar body 44 cm, panjang neck/leher I 100 cm, panjang neck/leher II 200 cm, tebal bingkai 2,3 cm. Bahan utama yang digunakan secara keseluruhan yaitu blockboard dengan ketebalan 18 mm, pada bagian stang ditebalkan 5 mm dengan cara merangkapkan multiplek dengan lem. Teknik finishing menggunakan cat duco dan finishing akhir menggunakan Clear Finish glossy.

Bingkai cermin ini hadir dengan bentuk lingkaran. Body gitar dibuat utuh dengan sisi yang membulat. Terinspirasi dari gitar double stang yang salah satu stangnya dibuat lebih panjang melingkar sebagai bingkai cermin. Body gitar dicat dengan warna hijau gradasi

2. Macam-macam bingkai Gitar 2



Gambar 78. Macam-macam bingkai Gitar 2
(Dokumentasi: Reno, 2011)

Produk bingkai cermin ini memiliki ukuran panjang 120 cm, lebar 60 cm, panjang body 62 cm, panjang neck/leher 58 cm, tebal bingkai 2,3 cm. Bahan utama yang digunakan secara keseluruhan yaitu blockboard dengan ketebalan 18 mm, pada bagian stang ditebalkan 5 cm dengan cara

merangkapkan multiplek dengan lem. Teknik finishing menggunakan cat duco dan finishing akhir menggunakan Clear Finish glossy.

Bingkai cermin ini hadir dengan bentuk asimetris. Terinspirasi dari gitar double stang. Body gitar dicat dengan warna merah gradasi.

3. Macam-macam bingkai Gitar 3



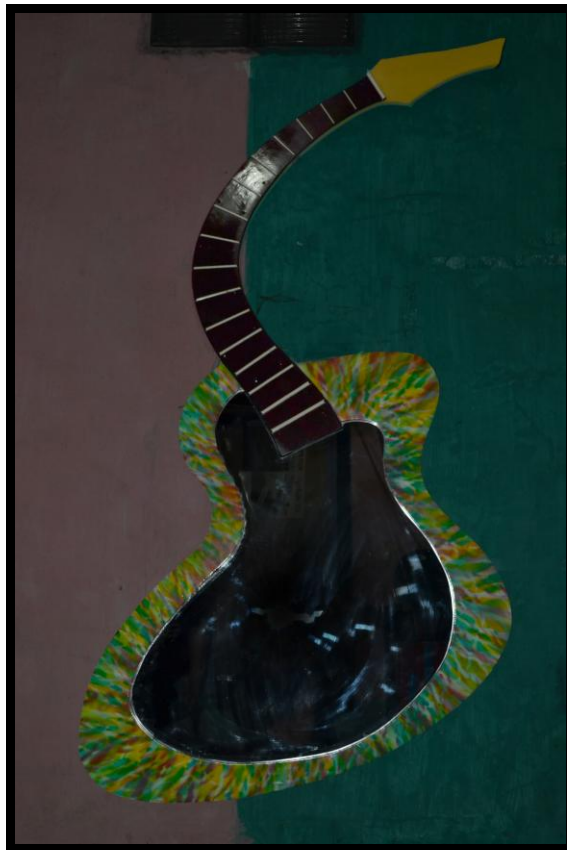
Gambar 79. Macam-macam bingkai Gitar 3
(Dokumentasi: Reno, 2011)

Produk bingkai cermin ini memiliki diameter 79 cm, panjang body 45 cm, lebar body 29 cm, panjang neck/leher 94 cm, tebal bingkai 2,3 cm. Bahan utama yang digunakan secara keseluruhan yaitu blockboard dengan ketebalan 18 mm, pada bagian stang ditebalkan 5 cm dengan cara

merangkapkan multiplek dengan lem. Teknik finishing menggunakan cat duco dan finishing akhir menggunakan Clear Finish glossy.

Bingkai cermin ini hadir dengan bentuk lingkaran. Body gitar dibuat separuh dengan sisi yang membulat. Body gitar dicat dengan warna coklat tua.

4. Macam-macam bingkai Gitar 4



Gambar 80. Macam-macam bingkai Gitar 4
(Dokumentasi: Reno, 2011)

Produk bingkai cermin ini memiliki ukuran panjang 120 cm, panjang body 70 cm, lebar body 70, panjang neck/leher 65cm, tebal bingkai 2,3 cm. Bahan utama yang digunakan secara keseluruhan yaitu blocboard dengan

ketebalan 18 mm, pada bagian stang ditebalkan 5 cm dengan cara merangkapkan multiplek dengan lem. Teknik finishing menggunakan cat duco dan finishing akhir menggunakan Clear Finish glossy.

Bingkai cermin ini hadir dengan bentuk asimetris. Body gitar dibuat utuh. Body gitar dicat dengan warna gradasi merah kuning hijau biru.

5. Macam-macam bingkai Gitar 5



Gambar 81. Macam-macam bingkai Gitar 5
(Dokumentasi: Reno, 2011)

Produk bingkai cermin ini memiliki ukuran panjang 112 cm, lebar body 60 cm, panjang body 79 cm, panjang neck/leher I 120 cm, panjang neck/leher II 130 cm, tebal bingkai 2,3 cm. Bahan utama yang digunakan

secara keseluruhan yaitu blockboard dengan ketebalan 18 mm, pada bagian stang ditebalkan 5 mm dengan cara merangkapkan multiplek dengan lem. Teknik finishing menggunakan cat duco dan finishing akhir menggunakan Clear Finish glossy.

Bingkai cermin ini hadir dengan bentuk asimetris double stang. Body gitar dibuat utuh. Body gitar dicat dengan warna hijau gradasi.

6. Macam-macam bingkai Gitar 6



Gambar 82. Macam-macam bingkai Gitar 6
(Dokumentasi: Reno, 2011)

Produk bingkai cermin ini memiliki ukuran panjang 115 cm, lebar body 62 cm, panjang body 80 cm, panjang neck/leher 60 cm, tebal bingkai 2,3 cm. Bahan utama yang digunakan secara keseluruhan yaitu blockboard

dengan ketebalan 18 mm, pada bagian stang ditebalkan 5 mm dengan cara merangkapkan multiplek dengan lem. Teknik finishing menggunakan cat duco dan finishing akhir menggunakan Clear Finish glossy.

Bingkai cermin ini hadir dengan bentuk asimetris. Body gitar dibuat utuh. Body gitar dicat dengan warna biru gradasi.

7. Macam-macam bingkai Gitar 7



Gambar 83. Macam-macam bingkai Gitar 7
(Dokumentasi: Reno, 2011)

Produk bingkai cermin ini memiliki ukuran panjang 138 cm, lebar body 72 cm, panjang body 92 cm, panjang neck/leher 90 cm, tebal bingkai 2,3 cm. Bahan utama yang digunakan secara keseluruhan yaitu blockboard dengan ketebalan 18 mm, pada bagian stang ditebalkan 5 mm dengan cara

merangkapkan multiplek dengan lem. Teknik finishing menggunakan cat duco dan finishing akhir menggunakan Clear Finish glossy.

Bingkai cermin ini hadir dengan bentuk asimetris. Body gitar dibuat utuh. Body gitar dicat dengan warna kuning gradasi.

8. Macam-macam bingkai Gitar 8



Gambar 84. Macam-macam bingkai Gitar 8
(Dokumentasi: Reno, 2011)

Produk bingkai cermin ini memiliki ukuran panjang 105 cm, lebar body 74 cm, panjang body 92 cm, panjang neck/leher 64 cm, tebal bingkai 2,3 cm. Bahan utama yang digunakan secara keseluruhan yaitu blockboard dengan ketebalan 18 mm, pada bagian stang ditebalkan 5 mm dengan cara

merangkapkan multiplek dengan lem. Teknik finishing menggunakan cat duco dan finishing akhir menggunakan Clear Finish glossy.

Bingkai cermin ini hadir dengan bentuk asimetris. Body gitar dibuat utuh. Body gitar dicat dengan warna kuning gradasi.

9. Macam-macam bingkai Gitar 9



Gambar 85. Macam-macam bingkai Gitar 9
(Dokumentasi: Reno, 2011)

Produk bingkai cermin ini memiliki ukuran panjang 128 cm, lebar body 68 cm, panjang body 88 cm, panjang neck/leher 48 cm, tebal bingkai 2,3 cm. Bahan utama yang digunakan secara keseluruhan yaitu blockboard dengan ketebalan 18 mm, pada bagian stang ditebalkan 5 mm dengan cara

merangkapkan multiplek dengan lem. Teknik finishing menggunakan cat duco dan finishing akhir menggunakan Clear Finish glossy.

Bingkai cermin ini hadir dengan bentuk asimetris. Body gitar dibuat utuh. Body gitar dicat dengan warna merah gradasi.

B. Cermin Genggam

1. Cermin Genggam Gitar 1



Gambar 86. Cermin Genggam Gitar 1
(Dokumentasi: Reno, 2011)

Produk bingkai cermin genggam ini memiliki ukuran panjang 22 cm, lebar body 9 cm, panjang body 12 cm, panjang neck/leher 15 cm, tebal

bingkai 0,9 cm. Bahan utama yang digunakan secara keseluruhan yaitu blockboard dengan ketebalan 0,9 mm, pada bagian stang ditebalkan 0,3 cm dengan cara merangkapkan multiplek dengan lem. Teknik finishing menggunakan cat duco dan finishing akhir menggunakan Clear Finish glossy.

Bingkai cermin ini hadir dengan bentuk asimetris. Body gitar dibuat utuh. Body gitar dicat dengan warna biru.

2. Cermin Genggam Gitar 2



Gambar 87. Cermin Genggam Gitar 2
(Dokumentasi: Reno, 2011)

Produk bingkai cermin ini memiliki ukuran panjang 22,5 cm, lebar body 8 cm, panjang body 11 cm, panjang neck/leher 14,5 cm, tebal bingkai

0,9 cm. Bahan utama yang digunakan secara keseluruhan yaitu blockboard dengan ketebalan 0,9 mm, pada bagian stang ditebalkan 0,3 cm dengan cara merangkapkan multiplek dengan lem. Teknik finishing menggunakan cat duco dan finishing akhir menggunakan Clear Finish glossy.

Bingkai cermin ini hadir dengan bentuk asimetris. Body gitar dibuat utuh. Body gitar dicat dengan warna orange.

C. Cermin Duduk

1. Cermin Duduk 1



Gambar 88. Cermin Duduk Gitar 2
(Dokumentasi: Reno, 2011)

Produk bingkai cermin ini memiliki ukuran panjang 33 cm, lebar body 11cm, panjang body 16,5cm, panjang neck/leher 21 cm, tebal bingkai 0,9 cm. Bahan utama yang digunakan secara keseluruhan yaitu blockboard dengan ketebalan 0,9 mm, pada bagian stang ditebalkan 0,3 cm dengan cara merangkapkan multiplek dengan lem. Teknik finishing menggunakan cat duco dan finishing akhir menggunakan Clear Finish glossy.

Bingkai cermin ini hadir dengan bentuk asimetris. Body gitar dibuat utuh. Body gitar dicat dengan warna orange.

2. Cermin Duduk 2



Gambar 89. Cermin Duduk Gitar 2
(Dokumentasi: Reno, 2011)

Produk bingkai cermin ini memiliki ukuran panjang 27,5 cm, lebar body 10,5 cm, panjang body 15 cm, panjang neck/leher 16 cm, tebal bingkai 0,9 cm. Bahan utama yang digunakan secara keseluruhan yaitu blockboard dengan ketebalan 0,9 mm, pada bagian stang ditebalkan 0,3 cm dengan cara

merangkapkan multiplek dengan lem. Teknik finishing menggunakan cat duco dan finishing akhir menggunakan Clear Finish glossy.

Bingkai cermin ini hadir dengan bentuk asimetris. Body gitar dibuat utuh. Body gitar dicat dengan warna biru.

Rincian harga

Cermin 1

1. Bahan

No.	Unsur Bahan	Satuan	Harga Satuan (Rp)	Jumlah
1.	Bahan Pokok			
	Multiplek 18mm	0.250	185.000	46.250
	Multiplek 5mm	0.1	62.500	6.250
2.	Bahan pembatu			
	- Ampelas 80	0.030	8.500	255
	- Ampelas 240	0.030	3.800	114
	- Kaca cermin 0,3 mm	1	70.000	70.000
	- Lem kayu putih	0.05	11.000	550
	- Lem alteko	0.025	5.000	125
	- Dempul	0.050	22.500	1.125
	- Gantungan cermin	2 buah	500	1.000
3.	Bahan Finishing			
	- Thiner	0.25	15.400	3.850
	- Epoxy	0.10	36.500	3.650
	- Cat putih	0.125	43.000	5.375
	- Cat warna	0.10	43.000	4.300
	- clear	0.10	31.000	3.100
Jumlah				145.944

2. Ongkos Kerja

No.	Jenis Pekerjaan	Jumlah Tenaga	Jumlah Hari	Upah	Jumlah
1.	Tenaga produksi	1	1	10.000	10.000
2.	Tenaga finishing	1	1	15.000	15.000
Jumlah					35.000

3. Biaya Produksi

No.	Unsur/ jenis	Jumlah
1.	Bahan	145.944
2.	Tenaga kerja	35.000
Jumlah		180.944

4. Penjualan

No.	Biaya	%	Jumlah
1.	Produksi	100	180.944
2.	Desain	10	18.094,4
3.	Laba	5% X 199.038	9.951,9

Total	208.990,3
--------------	------------------

Cermin 2

1. Bahan

No.	Unsur Bahan	Satuan	Harga Satuan (Rp)	Jumlah
1.	Bahan Pokok			
	Multiplek 18mm	0.20	185.000	37.000
	Multiplek 5mm	0.1	62.500	6.250
2.	Bahan pembatu			
	- Ampelas 80	0.030	8.500	255
	- Ampelas 240	0.030	3.800	114
	- Kaca cermin 0,3 mm	1	60.000	60.000
	- Lem kayu putih	0.05	11.000	550
	- Lem alteko	0.025	5.000	125
	- Dempul	0.050	22.500	1.125
	- Gantungan cermin	2 buah	500	1.000
3.	Bahan Finishing			
	- Thiner	0.25	15.400	3.850
	- Epoxy	0.10	36.500	3.650
	- Cat putih	0.125	43.000	5.375
	- Cat warna	0.10	43.000	4.300
	- clear	0.10	31.000	3.100
Jumlah				126.694

2. Ongkos Kerja

No.	Jenis Pekerjaan	Jumlah Tenaga	Jumlah Hari	Upah	Jumlah
1.	Tenaga produksi	1	1	10.000	10.000
2.	Tenaga finishing	1	1	15.000	15.000
Jumlah					35.000

3. Biaya Produksi

No.	Unsur/ jenis	Jumlah
1.	Bahan	126.694
2.	Tenaga kerja	35.000
Jumlah		161.694

4. Penjualan

No.	Biaya	%	Jumlah
1.	Produksi	100	161.694
2.	Desain	10	16.169,4
3.	Laba	5% X 177.863,4	8.893,2

Total	186.756,6
--------------	------------------

Cermin 3

1. Bahan

No.	Unsur Bahan	Satuan	Harga Satuan (Rp)	Jumlah
1.	Bahan Pokok			
	Multiplek 18mm	0.15	185.000	27.750
	Multiplek 5mm	0.1	62.500	6.250
2.	Bahan pembatu			
	- Ampelas 80	0.030	8.500	255
	- Ampelas 240	0.030	3.800	114
	- Kaca cermin 0,3 mm	1	70.000	70.000
	- Lem kayu putih	0.05	11.000	550
	- Lem alteko	0.025	5.000	125
	- Dempul	0.050	22.500	1.125
	- Gantungan cermin	2 buah	500	1.000
3.	Bahan Finishing			
	- Thiner	0.25	15.400	3.850
	- Epoxy	0.10	36.500	3.650
	- Cat putih	0.125	43.000	5.375
	- Cat warna	0.10	43.000	4.300
	- clear	0.10	31.000	3.100
Jumlah				127.444

2. Ongkos Kerja

No.	Jenis Pekerjaan	Jumlah Tenaga	Jumlah Hari	Upah	Jumlah
1.	Tenaga produksi	1	1	10.000	10.000
2.	Tenaga finishing	1	1	15.000	15.000
Jumlah					35.000

3. Biaya Produksi

No.	Unsur/ jenis	Jumlah
1.	Bahan	127.444
2.	Tenaga kerja	35.000
Jumlah		162.444

4. Penjualan

No.	Biaya	%	Jumlah
1.	Produksi	100	162.444
2.	Desain	10	16.244,4

3.	Laba	5% X 178.688.4	8.934,4
Total			187.622,8

Cermin 4

1. Bahan

No.	Unsur Bahan	Satuan	Harga Satuan (Rp)	Jumlah
1.	Bahan Pokok			
	Multiplek 18mm	0.20	185.000	37.000
	Multiplek 5mm	0.050	62.500	3.125
2.	Bahan pembatu			
	- Ampelas 80	0.030	8.500	255
	- Ampelas 240	0.030	3.800	114
	- Kaca cermin 0,3 mm	1	60.000	60.000
	- Lem kayu putih	0.05	11.000	550
	- Lem alteko	0.025	5.000	125
	- Dempul	0.050	22.500	1.125
	- Gantungan cermin	2 buah	500	1.000
3.	Bahan Finishing			
	- Thiner	0.25	15.400	3.850
	- Epoxy	0.10	36.500	3.650
	- Cat putih	0.125	43.000	5.375
	- Cat warna	0.10	43.000	4.300
	- clear	0.10	31.000	3.100
Jumlah				123.569

2. Ongkos Kerja

No.	Jenis Pekerjaan	Jumlah Tenaga	Jumlah Hari	Upah	Jumlah
1.	Tenaga produksi	1	1	10.000	10.000
2.	Tenaga finishing	1	1	15.000	15.000
Jumlah					35.000

3. Biaya Produksi

No.	Unsur/ jenis	Jumlah
1.	Bahan	123.569
2.	Tenaga kerja	35.000
Jumlah		168.569

4. Penjualan

No.	Biaya	%	Jumlah
1.	Produksi	100	168.569
2.	Desain	10	16.856,9

3.	Laba	5% X 185.425,9	9.271,3
Total			194.697,2

Cermin 5

1. Bahan

No.	Unsur Bahan	Satuan	Harga Satuan (Rp)	Jumlah
1.	Bahan Pokok			
	Multiplek 18mm	0.250	185.000	46.250
	Multiplek 5mm	0.1	62.500	6.250
2.	Bahan pembatu			
	- Ampelas 80	0.030	8.500	255
	- Ampelas 240	0.030	3.800	114
	- Kaca cermin 0,3 mm	1	60.000	60.000
	- Lem kayu putih	0.05	11.000	550
	- Lem alteko	0.025	5.000	125
	- Dempul	0.050	22.500	1.125
	- Gantungan cermin	2 buah	500	1.000
3.	Bahan Finishing			
	- Thiner	0.25	15.400	3.850
	- Epoxy	0.10	36.500	3.650
	- Cat putih	0.125	43.000	5.375
	- Cat warna	0.10	43.000	4.300
	- clear	0.10	31.000	3.100
Jumlah				135.944

2. Ongkos Kerja

No.	Jenis Pekerjaan	Jumlah Tenaga	Jumlah Hari	Upah	Jumlah
1.	Tenaga produksi	1	1	10.000	10.000
2.	Tenaga finishing	1	1	15.000	15.000
Jumlah					35.000

3. Biaya Produksi

No.	Unsur/ jenis	Jumlah
1.	Bahan	135.944
2.	Tenaga kerja	35.000
Jumlah		170.944

4. Penjualan

No.	Biaya	%	Jumlah
1.	Produksi	100	170.944
2.	Desain	10	17.094,4

3.	Laba	5% X 188.038,4	9.401,9
Total			197.440,3

Cermin 6

1. Bahan

No.	Unsur Bahan	Satuan	Harga Satuan (Rp)	Jumlah
1.	Bahan Pokok			
	Multiplek 18mm	0.20	185.000	37.000
	Multiplek 5mm	0.050	62.500	3.125
2.	Bahan pembatu			
	- Ampelas 80	0.030	8.500	255
	- Ampelas 240	0.030	3.800	114
	- Kaca cermin 0,3 mm	1	60.000	60.000
	- Lem kayu putih	0.05	11.000	550
	- Lem alteko	0.025	5.000	125
	- Dempul	0.050	22.500	1.125
	- Gantungan cermin	2 buah	500	1.000
3.	Bahan Finishing			
	- Thiner	0.25	15.400	3.850
	- Epoxy	0.10	36.500	3.650
	- Cat putih	0.125	43.000	5.375
	- Cat warna	0.10	43.000	4.300
	- clear	0.10	31.000	3.100
Jumlah				123.569

2. Ongkos Kerja

No.	Jenis Pekerjaan	Jumlah Tenaga	Jumlah Hari	Upah	Jumlah
1.	Tenaga produksi	1	1	10.000	10.000
2.	Tenaga finishing	1	1	15.000	15.000
Jumlah					35.000

3. Biaya Produksi

No.	Unsur/ jenis	Jumlah
1.	Bahan	123.569
2.	Tenaga kerja	35.000
Jumlah		158.569

4. Penjualan

No.	Biaya	%	Jumlah
1.	Produksi	100	158.569
2.	Desain	10	15.856,9

3.	Laba	5% X 174.425,9	8.721,3
Total			183.147,2

Cermin 7

1. Bahan

No.	Unsur Bahan	Satuan	Harga Satuan (Rp)	Jumlah
1.	Bahan Pokok			
	Multiplek 18mm	0.25	185.000	46.250
	Multiplek 5mm	0.050	62.500	3.125
2.	Bahan pembatu			
	- Ampelas 80	0.030	8.500	255
	- Ampelas 240	0.030	3.800	114
	- Kaca cermin 0,3 mm	1	60.000	60.000
	- Lem kayu putih	0.05	11.000	550
	- Lem alteko	0.025	5.000	125
	- Dempul	0.050	22.500	1.125
	- Gantungan cermin	2 buah	500	1.000
3.	Bahan Finishing			
	- Thiner	0.25	15.400	3.850
	- Epoxy	0.10	36.500	3.650
	- Cat putih	0.125	43.000	5.375
	- Cat warna	0.10	43.000	4.300
	- clear	0.10	31.000	3.100
				132.819

2. Ongkos Kerja

No.	Jenis Pekerjaan	Jumlah Tenaga	Jumlah Hari	Upah	Jumlah
1.	Tenaga produksi	1	1	10.000	10.000
2.	Tenaga finishing	1	1	15.000	15.000
Jumlah					35.000

3. Biaya Produksi

No.	Unsur/ jenis	Jumlah
1.	Bahan	132.819
2.	Tenaga kerja	35.000
Jumlah		167.819

4. Penjualan

No.	Biaya	%	Jumlah
1.	Produksi	100	167.819
2.	Desain	10	16.781,9
3.	Laba	5% X 199.038	9.230
Total			193.830,8

Cermin 8

1. Bahan

No.	Unsur Bahan	Satuan	Harga Satuan (Rp)	Jumlah
1.	Bahan Pokok			
	Multiplek 18mm	0.30	185.000	55.500
	Multiplek 5mm	0.1	62.500	6.250
2.	Bahan pembatu			
	- Ampelas 80	0.030	8.500	255
	- Ampelas 240	0.030	3.800	114
	- Kaca cermin 0,3 mm	1	60.000	60.000
	- Lem kayu putih	0.05	11.000	550
	- Lem alteko	0.025	5.000	125
	- Dempul	0.050	22.500	1.125
	- Gantungan cermin	2 buah	500	1.000
3.	Bahan Finishing			
	- Thiner	0.25	15.400	3.850
	- Epoxy	0.10	36.500	3.650
	- Cat putih	0.125	43.000	5.375
	- Cat warna	0.10	43.000	4.300
	- clear	0.10	31.000	3.100
				145.194

2. Ongkos Kerja

No.	Jenis Pekerjaan	Jumlah Tenaga	Jumlah Hari	Upah	Jumlah
1.	Tenaga produksi	1	1	10.000	10.000

2.	Tenaga finishing	1	1	15.000	15.000
Jumlah					35.000

3. Biaya Produksi

No.	Unsur/ jenis	Jumlah
1.	Bahan	145.194
2.	Tenaga kerja	35.000
Jumlah		180.194

4. Penjualan

No.	Biaya	%	Jumlah
1.	Produksi	100	180.194
2.	Desain	10	18.019,4
3.	Laba	5% X 199.038	9.009,7
Total			207.223,1

Cermin 9

1. Bahan

No.	Unsur Bahan	Satuan	Harga Satuan (Rp)	Jumlah
1.	Bahan Pokok			
	Multiplek 18mm	0.30	185.000	55.500
	Multiplek 5mm	0.030	62.500	1.875
2.	Bahan pembatu			
	- Ampelas 80	0.030	8.500	255
	- Ampelas 240	0.030	3.800	114
	- Kaca cermin 0,3 mm	1	70.000	70.000
	- Lem kayu putih	0.05	11.000	550
	- Lem alteko	0.025	5.000	125
	- Dempul	0.050	22.500	1.125
	- Gantungan cermin	2 buah	500	1.000
3.	Bahan Finishing			
	- Thiner	0.25	15.400	3.850
	- Epoxy	0.10	36.500	3.650
	- Cat putih	0.125	43.000	5.375
	- Cat warna	0.10	43.000	4.300
	- clear	0.10	31.000	3.100
Jumlah				150.849

2. Ongkos Kerja

No.	Jenis Pekerjaan	Jumlah Tenaga	Jumlah Hari	Upah	Jumlah
-----	-----------------	---------------	-------------	------	--------

1.	Tenaga produksi	1	1	10.000	10.000
2.	Tenaga finishing	1	1	15.000	15.000
Jumlah					35.000

3. Biaya Produksi

No.	Unsur/ jenis	Jumlah
1.	Bahan	150.849
2.	Tenaga kerja	35.000
Jumlah		185.849

4. Penjualan

No.	Biaya	%	Jumlah
1.	Produksi	100	185.849
2.	Desain	10	18.584,9
3.	Laba	5% X 199.038	10.220,7
Total			214.655,6

BAB IV PENUTUP

A. Rangkuman

Karya yang divisualisasikan adalah macam-macam bingkai berbagai bentuk dan ukuran. Judul yang dikemukakan adalah Gitar Sebagai Ide Penciptaan Macam-Macam Bingkai Cermin. Karya seni kerajinan ini merupakan hasil dari perancangan dengan menstilisasi bentuk-bentuk visual gitar, sehingga dihasilkan macam-macam bingkai berbagai bentuk dan ukuran dengan ciri khas bentuk visual gitar. Gitar-gitar yang dijadikan sumber ide adalah jenis gitar akustik dan elektrik, yang masing-masing memiliki bentuk tersendiri.

Alat musik gitar dikemukakan sebagai sumber ide penciptaan karya seni kerajinan ini karena merupakan alat musik yang paling populer/dikenal masyarakat dan atas pengkajian, pengamatan, serta pertimbangan mengenai bentuk visualnya. Berangkat dan sejalan dengan hal kepopuleran, kemudahan stilasi, keunikan bentuk visual dan alasan pemenuhan kebutuhan itulah maka pencipta karya ini memberanikan diri untuk memvisualisasikannya sehingga diharapkan dapat mendatangkan manfaat dalam memenuhi kebutuhan bagi pemakainya khususnya berkaitan dengan fasilitas sehari-hari berupa kebutuhan untuk bercermin dengan cermin yang unik dan memiliki nilai artistik.

B. Kesimpulan

Berdasarkan konsep yang telah disusun, maka dapat diwujudkan 9 buah karya macam-macam bingkai dan 2 buah karya cermin tangan dan 2 buah karya cermin duduk yang bersumber idekan dari alat musik gitar untuk kemudian dapat

disimpulkan beberapa hal berkaitan dengan karya tulis ini, antara lain sebagai berikut:

1. Melalui upaya stilasi bentuk-bentuk visual alat musik gitar, baik gitar akustik maupun elektrik, dengan ciri khasnya masing-masing maka diperoleh 9 buah karya macam-macam bingkai dan 2 buah karya cermin tangan dan 2 buah karya cermin duduk dalam berbagai ukuran dan tampilan yang unik.
2. Bahan pokok yang digunakan untuk mewujudkan karya seni kerajinan ini adalah blockboard dan multiplek. Hal ini didasarkan pada alasan kepraktisan, nilai ekonomis, presisi permukaan karya dan kemudahan dalam proses perwujudannya. Sedangkan teknik yang digunakan dalam proses pembuatannya adalah teknik kerja mesin berupa jig saw, gerinda, ampelas, bor, kompresor, dan roter. Teknik kerja manual/non mesin berupa pengukuran dengan mistar dan jangka, pola pada bahan, dempul, ampelas manual, penerapan kaca cermin, dan pemasangan gantungan bingkai.
3. Alat yang digunakan adalah alat semi masinal (mesin yang dioperasikan dengan tangan) berupa jig saw, roter, ampelas mesin, gerinda, bor tangan, dan kompresor untuk finishing cat semprot. Alat manual (non mesin) berupa alat ukur/mistar/meteran, jangka, alat tulis, scrap dempul, kain ampelas, obeng, cutter, pahat, palu, dan sebagainya.
4. Finishing yang diterapkan adalah finishing cat duco yang biasa dipakai dalam proses finishing gitar, yang memiliki kekuatan yang cukup kuat, tahan lama dalam melindungi permukaan kayu dan cat gitar.

C. Saran

Sumber ide dalam menciptakan karya seni baik itu seni rupa murni (*fine art*) maupun yang bersifat terapan/kerajinan (*aplication art*) sangatlah banyak sekali adanya di lingkungan sekitar. Hal itu tergantung pada tinggal bagaimana kemampuan, kepekaan, dan daya imajinasi perupa dapat difungsikan dan dikerahkan sedemikian rupa untuk menyikapi atau merespon segala fenomena-fenomena yang menggelitik untuk digali.

Untuk itulah sekecil apapun ide untuk menciptakan suatu karya seni, asalkan itu mengandung nilai-nilai positif niscaya akan dihargai sebagai sesuatu yang bermakna. Terlebih apabila karya seni tersebut merupakan suatu upaya untuk memberikan alternatif yang kreatif dan menarik untuk memenuhi kebutuhan hidup seseorang atau sekelompok orang di masyarakat. Seperti dalam hal ini adalah karya seni kerajinan kayu berupa macam-macam bingkai yang bersumber idekan dari alat musik gitar. Yang mana gitar merupakan sesuatu hal yang sangat populer di masyarakat.

Sebenarnya masih banyak yang dapat dikembangkan dari bentuk-bentuk visual gitar. Tidak menutup kemungkinan, jika senantiasa digali ide-idenya, akan muncul dan menghasilkan karya-karya baru yang mungkin lebih inovatif dan menarik serta memiliki nilai artistik seni yang lebih tinggi dari yang sudah ada. Bisa saja diciptakan bentuk karya lain, dengan sumber ide yang sama. Tidak salah juga muncul karya yang fungsinya sama, namun nuansa bentuk dan coraknya berbeda.

Hal yang perlu diperhatikan dalam berkarya seni kerajinan antara lain mengenai beberapa aspek yang menyertai dan melekat dalam suatu karya seni. Aspek-aspek tersebut antara lain berupa aspek estetik/bentuk yang mengandung nilai keindahan, aspek ergonomi/keamanan dan kenyamanan, aspek ekonomi/bagaimana karya tersebut dapat diterima oleh masyarakat dan mampu menghasilkan nilai finansial, aspek fungsi/nilai karya yang mampu atau dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan konsumen/pemakai sesuai dengan kegunaan karya tersebut, aspek teknik produksi/berkaitan dengan proses perwujudan karya tersebut mulai dari awal perancangan sampai pembuatannya.

Dan yang juga penting adalah mengenai orisinalitas ide/bahwa karya tersebut bukan merupakan jiplakan atau tiruan karya yang sudah diciptakan orang lain. Meskipun jika terpaksa karya yang diciptakan tersebut mengacu pada bentuk-bentuk yang sudah ada, namun harus tetap diupayakan ciri khasnya tersendiri yang itu merupakan penggambaran dari orisinalitas yang terkandung dari karya yang diciptakan. Intinya tidak semata-mata menjiplak tanpa menghadirkan ide baru dalam penciptaannya.

DAFTAR PUSTAKA

- A.Sayuti, Suminto. 2004. "*Pendidikan Seni Kita: Bagaimana Seharusnya*". Jurnal Imaji, 1, No. 2, hlm. 1.
- Djelantik, A.A.M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Yogyakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Nada, Viola. 2011. *Jalan Pintas Jago Main Gitar*. Klaten: Galmas Publisher.
- Nawawi, Muhammad. 2005. "*Analisis Penerapan Estetika Ragam Hias Pada Kriya Keramik Mahasiswa Jurusan Seni Rupa FBS UNIMED*". Jurnal Seni Rupa, 1, No. 2, hlm. 154-156.
- Prabantoro, R. Bagus. 2010. *Anjing Dalmatian Sebagai Sumber Ide Perancangan Perabot Kamar Anak*. TAKS. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Seni Rupa, FBS UNY.
- Rossasih, Danorahga. 2009. *Kucing Sebagai Sumber Ide Perancangan Sarana Pendidikan Berupa Mebel Anak*. TAKS. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Seni Rupa, FBS UNY.
- Soedarso Sp. 2006. *Trilogi Seni: Penciptaan, Eksistensi dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta: BP ISI.
- Sudarisman. 1985. *Widajat Pelukis Dikora Magis Indonesia*. Jakarta: Garuda Warna Scan.
- Yuswanto. 1999. *Finishing Kayu*. Yogyakarta: Kanisius.
- TIM. 2006. *Panduan Tugas Akhir*. Yogyakarta: FBS UNY.
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Gitar>